Falcom Long Interview

ファルコム
ロングインタビュー

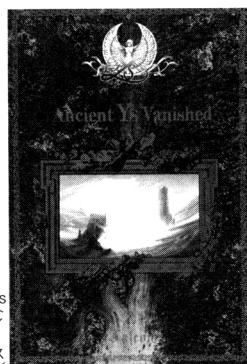
近藤 季洋
Kondo Toshihiro
橘 正紀
Tachibana Masaki
上江洲誠
Uezu Makoto
小寺可南子
Kotera Kanako

はじめに

家庭用ゲームメーカーの雄 日本ファルコムとは？

大ヒットRPG『英雄伝説 零の軌跡』、そしてその続編『英雄伝説 碧の軌跡』が日本ゲーム大賞2011においてW受賞するなど、創業30年を経てもなお、家庭用ゲーム業界の最前線を走り続けるゲームメーカー・日本ファルコム株式会社。

本書は、そんな日本ファルコムのコンテンツを取り扱ったオフィシャルデジタルマガジン『月刊ファルコムマガジン』にて掲載された、関係者へのロングインタビューを再編集したものである。まずは、日本ファルコムを

風の伝説ザナドゥ

Ys（イース）

ソーサリアン

知らない人のためにも、その軌跡を、少しだけ追ってみよう。

日本ファルコム株式会社は1981年に設立され、当初は米国アップル社公認代理店として、Appleを中心としたショップ「コンピュータランド立川」を開設するなどをしていたが、翌1982年にPCでのゲームソフト販売を開始。

翌々年の1984年には『ドラゴンスレイヤー』、1985年には『ザナドゥ』といった人気作をリリースしていたが、1987年に発売された『Ys（イース）』、『ソーサリアン』、1989年『ドラゴンスレイヤー英雄伝説』により、PCゲームメーカーとしての地位を確かなものとした。また、同年にはOVA『イース』（全7巻）がキングレコードより発売。また、歴代作品のコミカライズ、

英雄伝説Ⅲ 白き魔女

ノベライズがなされるなど、数多くのメディアミックス作品が展開された。
その後はＰＣソフトをベースにしつつも、家庭用ゲーム機でもリリースを開始。
また、１９８９年にはオリジナルのレコードレーベル『ファルコムレーベル』(発売元：キングレコード)を発足し、ゲームミュージック業界においても時代の先駆者となった。

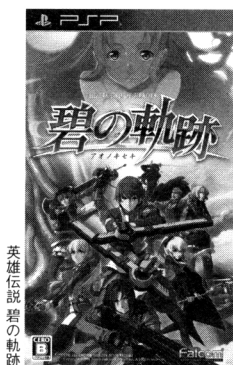
家庭用ゲーム機が絶頂期を迎えた90年代においてもＰＣソフトをメインとし、１９９４年には後に「ガガーブトリロジー」シリーズと呼ばれるヒット作の第一弾『英雄伝説Ⅲ「白き魔女」』をリリースした。
また、１９９０年には、日本ファルコムのゲーム音楽をアレンジし、演奏することを目的としたバンド『Ｊ．Ｄ．Ｋ．バンド』が結成された。

英雄伝説 空の軌跡ＦＣ

英雄伝説 空の軌跡ＳＣ

英雄伝説 空の軌跡 ｔｈｅ ３ｒｄ

00年代の初頭には、累計１４５万本突破（２０１１年12月現在）となる大ヒットＲＰＧシリーズ（軌跡シリーズ）『英雄伝説 空の軌跡ＦＣ』『ＳＣ』『ｔｈｅ ３ｒｄ』を発表。本シリーズはプレイステーション・ポータブルにも移植されるとともに、以後の、携帯型ゲーム機を中心とした開発・リリースをしていくという方針変更の足がかりとなった。

そして２０１０年には、「軌跡シリーズ」の完全新作『英雄伝説 零の軌跡』がプレイステーション・ポータブル専用ソフトウェアとして発売され、家庭用ゲーム業界においても、確たる地位を築くことに成功した。以後も、『英雄伝説 碧の軌跡』、『那由多の軌跡』、『イース～セルセタの樹海～』と、ヒット作品をリリース・開発、現在に至っている。

英雄伝説 零の軌跡

英雄伝説 碧の軌跡

初出　月刊ファルコムマガジンVol. 1（2011年1月）
月刊ファルコムマガジンVol. 2（2011年3月）
月刊ファルコムマガジンVol. 3（2011年4月）
月刊ファルコムマガジン特別出張版第一号（2011年7月）
月刊ファルコムマガジンVol. 7（2011年8月）
月刊ファルコムマガジンVol.10（2011年11月）
月刊ファルコムマガジンVol.12（2012年1月）

※本書は月刊ファルコムマガジンに掲載されたインタビュー記事の一部に加筆・修正を加えております。

INTERVIEW

01

日本ファルコムの今、そして未来——

1981年に創業し、30周年を迎えた日本ファルコム。『英雄伝説』や『Ys』など、多数の名作を制作してきたファルコムの「今」を、代表取締役社長・近藤季洋氏に直撃する！

日本ファルコム株式会社
代表取締役社長

近藤季洋

PROFILE
ゲームの開発などを経て、'07 年に社長に就任。現在もプロデューサー、ディレクターとして、自らゲーム制作に携わっている。代表作／『ぐるみん』『空の軌跡』『イース』シリーズなど

※本項は 2011 年 1 月 27 日に発売された、「月刊ファルコムマガジン vol.1」の一部に加筆・修正を加えたものとなります。

日本ファルコムの「今」そしてその魅力とは？

——2011年で創業30周年を迎える日本ファルコムですが、ファルコムの「今」を教えてください。

近藤季洋（以下、近藤）：もともとはPCのゲームメーカーとして20年以上に渡ってやってきました。最近ではPCだけでなく、PSPをメインにソフトを制作・販売しています。ゲームとしては、『空の軌跡』や『零の軌跡』の『軌跡』シリーズ、それからPC時代から続いている『イース』シリーズといったタイトルなど、主にRPGを制作しています。ゲームメーカーとしては、よく老舗といった表現をされることがあるのですが、昔からあるメーカーなので、ユーザーのみなさんには昔から支持いただいている方も多く、それと同時にPSPの方面で新しいユーザーさんもかなり入ってきているといったところが近況でしょうか。

——ファミコンの登場などで、PCゲームメーカーの多くはコンシューマーに移行したなか、20年もPCをメインに活動されていた理由を教えていただけますか？

近藤：入社以来の経験からひとつ言えることは、弊社を支持してくださっているユーザーのみなさんが非常に熱心というか、きちんと作品が出るのを待ってくださる方が多かったことにあると思います。他社さんがコンシューマーに移っていくなかでも、ファルコムのタイトルを楽しみにしてくださるお客さんはPC市場にいた、と。そういったところで、最後までPCで制作していくことになったのかな、と考えています。

——近藤社長が日本ファルムに入社された頃も、PCがメインだったんですか？

近藤：PCがメインでした。しかし、ちょっ

『軌跡』シリーズ
日本ファルコムが開発・発売するRPG「英雄伝説」シリーズ第3期の総称。ゼムリア大陸と呼ばれる大地を舞台とした世界設定を共有しており、一部のキャラクターは作品を跨いで登場する。現在、『空の軌跡FC』『空の軌跡SC』『空の軌跡 the 3rd』『零の軌跡』『碧の軌跡』の5作品が発売され、2012年7月には『那由多の軌跡』がリリース予定の人気シリーズ。

『イース』シリーズ
1987年発売の第1作目『Ys（イース）』より、20年以上続く日本ファルコムの看板作品。2012年現在「7」までリリース。日本のコンピュータRPGの基礎を築いた作品とされ、後のRPGブームの先駆けとなった。主人公は赤髪の冒険家、アドル・クリスティン。

とずつ、ちょっとずつ、ＰＣの市場全体が小さくなっていまして。ＰＣでＲＰＧを出すのは日本ファルコムだけだよね、と言われていた頃。創業者の加藤が僕に対して「いつまでもうちだけが、このままだと思うなよ」と言ったのを覚えています。そういうこともあって、僕が社長になる前後から、ＰＣもやりつつ、コンシューマーのほうの開発も検討を始めたという感じです。そして最近になって、ＰＣのパッケージで開発して収支をつけるのが難しいという状況が現実となり、ＰＳＰへシフトする形になりました。

――日本ファルコムとは、ひと言でいうと、どのような特徴を持った会社ですか？

近藤：そうですね、いろいろな捉え方があると思うんですけど、ユーザーのみなさんが思っているイメージと、自分たちの考えで一致しているのは、「きちんと丁寧なゲーム制作を行う」ところでしょうか。先日、他社の社長さんと新年会をやる機会がありまして、そこである方が、「この中で唯一ファルコムさんだけが違うところがある」という話がありまして。先ほど僕が言ったセリフはそこからお借りしたんですけど（笑）、「お客さんが待っていてくださる」というところが決定的に違うところだという風に言ってくださったんですね。それはどういうことなんだろうな、と考えていくと、やはり非常に丁寧に作った内容、ゲームそのものだと思うんですよ。プロモーションなどももちろん重要なんですけど、作り込んだゲーム内容が、ユーザーのみなさんに訴えているところが大きいのかな、と。だからこそ、ソフトの発売までの期間を空けてもユーザーさんが楽しみにしていただける。それを支えているのが、創業以来大事にしてきた「やれることはきちんとやる」という、加藤から教えられてきた、哲学というか、モットーです。何となく口に出

して言うと恥ずかしいんですけど自分たちでできるところは手を抜かず、決して見て見ぬふりをしないという（笑）。

――確かにファルコム作品は、触っていて安心して楽しめるという印象がありますね。

近藤：そうですね。ですから触ってみて、キャラを動かして気持ちが悪かったらもうアウトなんですよ。コマンドタイプの『軌跡』シリーズのようなＲＰＧであれば、どういう歩く速度が一番いいであるとか、街の広さはどれくらいがいいのかなど、例えば街の隅から隅までストップウォッチで測ったり……。そういったところまで気を使って作るというのが、ファルコムの性格なんだと思います。やはりそれをひと言でいうと、最初にも言ったとおり「きちんと丁寧に」になってきますね。

――いろいろなソフトを作ってらっしゃいますが、ひとつのソフトの開発人数は何人？　また、現在の開発ラインはどれくらいあるのでしょうか？

近藤：プロジェクトごとで、開発人数はバラツキがあります。『零の軌跡』になると他チームからのヘルプも入れて30人以上でしょうか。それでもＲＰＧ制作チームとしては少ないほうなんですけど、もともと開発スタッフが40人ぐらいしかいませんので。あと非常に馬力のあるメンバーが少人数で作ってしまうという場合もありますね。そういった場合は５人から10人で終えてしまうこともあります。例えば『ぐるみん』などは非常に少ない人数でやっていますね。あれはゲーム部分だけならば５、６人です。『空の軌跡ＦＣ』をＰＳＰに移植したときも同じぐらいでした（笑）。プロジェクトの数は、今は５つ前後です。時期によって変動があるんですけど、ＰＣでやっていた頃はコンバートするチームが多かったりしてプロジェクト数はたくさんありました。ＰＳＰもコンバートタイトル

『ぐるみん』
２００４年に発売されたＰＣ用アクションＲＰＧ。伝説のドリルを手に入れた少女・パリンが友達であるおばけ達のために戦うファンタジー作品であり、ファルコム初の３Ｄポリゴンを使用したゲーム。

があったんですけど、今は一段落して、数としては絞れている感じでしょうか。コンバートタイトルというのは移植作ですね。例えばPSPですと『イース フェルガナの誓い』であるとか、『空の軌跡』シリーズなどです。PCがメインの頃は、わりとコンバート作業は勉強も兼ねて新人が一斉にワッとやっていました。とくにPC98からWindowsの過渡期は、かなりのプロジェクト数がありましたね。ちょうど僕がその頃に入社して、『英雄伝説 白き魔女』のWindows版のイベントを増やすのが、確か開発の初仕事でした。

——日本ファルコムの珍しいところといえば、広報の方が公式サイトの運営であったり、ゲームのシナリオを手伝ったりしていると聞いたのですが？

近藤：ツイッターでつぶやいたりもですね(笑)。

——会社として、自由な感じなのでしょうか？

近藤：自由かと言われれば、ちょっと違うんですけれど。やはりひとりひとりがいろんな力を持っている場合は、例えば所属は経理だけれども、ゲームを見られる才能があるとしたら、経理だからそれをしないというのは勿体ないですよね。であれば、ちょっとゲームを触ってもらって感想を言ってもらったり、時間があるんだったらさらにアイデアを出してもらうなど。こういったところから、ひとつの部署にとらわれない開発体制が始まっているんですよ。ですから弊社の求人案内を見てもらえば「職種の枠にとらわれない」と書いてあるんですね(笑)。大きな会社でいえば、規律や秩序というものがあって、この部署だからこの仕事という決まりは重要になってくると思うんですけど、弊社の人数ではそういったところも柔軟にしているんですね。それぞれが持っている力をすべて発揮して欲

『イース フェルガナの誓い』
イースシリーズ第3作目である『ワンダラーズフロムイース(イースIII)』のリメイク作品。3Dシステムと『イースVI』で確定された世界設定を盛り込み、ファルコム自身の手によってアレンジが施された。後にPSPに移植。

『英雄伝説 白き魔女』
ティラスイール大陸を巡礼の旅に出るジュリオとクリスの物語。コマンド選択型のRPG。"詩うRPG"をキャッチコピーとした感動的なストーリーは現在の開発スタッフの学生時代に多大な影響を及ぼした。英雄伝説シリーズ第2期「ガガーブトリロジー」の1作目であり、『朱紅い雫』『海の檻歌』とともに3部作を成している。

しいというところから、そういった形にしています。実は僕も最初は経理志望でファルコムに入ったんですが、サーバーの知識もあったので、しばらく社内のネットワークのインフラ整備をしていました。そのあとシナリオを書いている時期とかもあったんですよ。

——(笑)それはすごいですね。でも、いろんな人の意見が入ってくるからこそ、ファルコムらしい作り込みができるのかもしれないですね。

近藤：そうですね。例えばイラストを描いている人間でも大学時代は何を勉強していたかというと工学部だったり、プログラマでも元々は経営学部の出身だったり、と全く別のことをしていた例が結構あります。ただ、ゲームを凄く好きな人がいて、自分の道と違うと思いつつも力を発揮する場が欲しいっていうのがあるじゃないですか。そういう人間が、ゲーム作りの環境を与えられるときの瞬発力ってすごいんですよ。ずっと絵やプログラムをやってきた人よりも、すごいこともあるくらい。そういう人にとっては、まさにこのファルコムは、力を発揮しやすい場でもありますし、経験者が活躍できる場ももちろんあります。とくにいろいろやってみたいというタイプの人間には、ゲーム作り全体に関われる会社だな、というところがひとつの自慢ですね。ですから、例えばシナリオライターがずっとシナリオを書いているかといったら、とんでもない。もちろんシナリオだけをやるというのもありなんですよ。ありなんですけど、でもその人間が例えばゲームバランスを見る才能があるとしたら、やはり本人もそういった方面で力を発揮したいという願望もあるでしょう。それに周囲もやってくれれば助かるんですよ。だったらやるしかないと(笑)。プログラムやグラフィックの人間がシナリオに意見を言ったりもしますし、サウン

ドチームのメンバーがサーバー管理も行ったりと、本当に社内にいろいろなチャンスが転がっている感じです。僕がシナリオを始めたときも、最初は全くの未経験だったんです。でも、それ以前に、文章は学生の頃やウェブの仕事で書いていたことから、開発に関わるならシナリオをやってみたいという話を周囲にもらしていたんですね。それを当時の上司が覚えていてくれたのか、やってみないかという話になりまして。ただ、その後すぐに自分の甘さを思い知り、自宅でも必死にシナリオの研究をしたのを覚えています。今思えば、そうなることも見越して任されたんだと思います。

ファルコムとゲームミュージック

――ファルコム作品といいますとＢＧＭが印象的ですが、ファルコムと音楽について教えてください。

近藤：まずゲームミュージックという点でやはり、ファルコムはそれなりに歴史のある会社で、非常にトピックが多いんです。例えばゲームのＢＧＭのＣＤをレーベルにするというのは、ファルコムが初めてなんですね。そしてＪ・Ｄ・Ｋバンドとつながっていくんですけど、プロのミュージシャンがゲームのＢＧＭを演奏するというのもファルコムが初。そのほかにも、ＢＧＭにボーカルを当てるというのもファルコムが初なんですよ。ゲームミュージック、またゲームそのものの黎明期にそういうことを行ってきた会社なので、自然と社内でサウンドに対する要望は厳しくなりますね。それはクオリティという面でもそうですし、そういったものがバックボーンとしてありますので、作っている本人たちにしてもどんなにゲームがヘボかろうが、音楽だけはすごいっていう形にしてみせるという姿勢で取り組んでいます。やはりク

Ｊ・Ｄ・Ｋバンド
日本ファルコム社内で作曲・編曲を行うサウンドチーム。正式名称は「Falcom Sound Team jdk」。また、ファルコム楽曲をアレンジしてライブ演奏活動を行う「jdkBAND」もあるが、こちらはゲームの作曲活動は行っていない。

オリティ的には水準以上のものにしていくべきだというところが、社内全体に浸透しているんですよ。そういったところから出てくる曲なので、魅力というか、本人たちの情熱や、やる気といったものがきちんと伝わっているのだろうと考えています。

――ファルコムのミュージックというと、単体で聴いてもクオリティが高いのですが、シーンを印象深くさせるというイメージもありますね。

近藤：そうですね。とくにイベントであれば、シナリオチームとサウンドチームがかなり密接に連携して、どこにどういう曲を当てるかということを、打ち合わせすることもあります。合う曲がないからココにこういう曲が欲しいんだという厳しめのオーダーが開発チームから出ることがあります（笑）。デモムービーの音楽も評判がなかなかいいんですけど、あれは「これだ！」と思える曲が出てくるまで待って、決まると一斉にアレンジやムービー制作が始まります。みんな妥協したくないのでスケジュールを計算しつくした上で、いつも本当にギリギリまで待つんですよ。すでに良い曲があっても、もっと良いものが来るかもしれないと、やはり待ちます。このため進行はいつもギリギリでヒヤヒヤします。こちらから言わなくても妥協がないんですよ。

――サウンドチームと開発が、ゲームを一丸となって盛り上げているという感じですね。

近藤：はい。サウンドチームもかなり早い段階からいろいろ言うわけですよ。シナリオのここがわからないとか、イメージがつかめなくてロイドの曲が作れないとか（笑）。そういったところも、先ほどの部署間の垣根が低いという話につながると思いますね。だからといって無秩序に言いたいことを言うわけではなく、ゲームとして高めていくんだという

ロイド
『英雄伝説 零の軌跡』の主人公であり、プレイヤーが動かす特務支援課4人のリーダー。亡き兄の背中を追って捜査官となった正義感の強い青年。

目標が一貫してあったうえでのことです。そうやってお互いに高めていくことができる状態になっていると思います。

――昨年発売された『イースｖｓ空の軌跡』では、過去作からのアレンジ曲を使っていたけれども、しっかり場面に合っていたのが印象的でしたね。

近藤：『ｖｓ』は楽しかったですね。曲が使いたい放題でしたから。選曲した人間は地獄だったみたいですけどね。全部で約４０００曲のなかから１００曲を入れることになっていたんですけど、開発チームから容量が余っているからまだ入るということで最終的には１５０曲になって（笑）。言い出したのがサウンドチームではなくて、プログラマだったりするところもファルコムらしいなと思います。

――そういったサービス精神みたいなものも、やはり音楽へのこだわりだったりするんですか？

近藤：はい。そういう流れもあって、２００９年に音楽フリー宣言をしまして。これは許諾なしでユーザーさんが曲を使えるというものです。おそらくこれも、業界初ですね（笑）。レゲエとラップと演歌がないくらいで、その他のジャンルはほぼあります。結婚式で使いたいという個人のユーザーさんから、地方テレビが番組のなかで流したり、なかなか反響の大きい有意義なものでありましたね。公共機関でも使いたいなど、問い合わせも多いんですよ。

――ちなみに、Ｊ・Ｄ・Ｋバンドは80年代からバンド活動をされていたと思うのですが、ずっと活動されていたのですか？

近藤：一度活動を中止して、２００７年に再開しました。メンバーも世代交代していますね。再開を決定したのは、『空の軌跡ＦＣ』のエンディング曲「星の在り処」にボーカルを

『イースｖｓ空の軌跡』
『イース ｖｓ 空の軌跡 オルタナティブサーガ』。日本ファルコムの看板作品「イース」シリーズと『英雄伝説 空の軌跡』のキャラクターが登場する対戦アクションゲーム。2作がPSPに移植されてファンが増えたことにより、お祭り的な要素で盛り上げようと企画された。『イース』『軌跡』以外にも、ファルコム作品のキャラクターが多数登場する。

音楽フリー宣言
現在、日本ファルコムが制作した全てのゲームミュージックは、コピーライトを表記すれば個人・企業問わず自由に使用することができるように開放されている。

入れようという話になったところからですね。ファルコムゲームにボーカルを入れる、入れないというのは当時の社内でも賛否両論でした。でも、実際に上がってきた曲を入れてみたら『空の軌跡』と非常に相性がよくて、エンディングとしても1ランク上のものになったと思います。そういうこともあり、もっと力を入れようという話になりました。実は裏話がありまして、これは実現しなかったのですが、オリビエの歌にも曲をつけようという話もあったんですよ（笑）。ただゲーム中でそこだけ声が入るのは不自然なので、シナリオとサウンドチームが協議して、メッセージがカラオケみたいに歌えるように表示されているんですよ。

――音楽とはちょっと毛色の違う話になるのですが、80年代といえば『イース』のOVA化であったり、メディアミックス展開もされていました。現在も他メディアでの展開なども考えていらっしゃったりしますか？

近藤：『空の軌跡』、とくにPSPに参入してからですね。非常に、アニメであるとかノベルであるとか、ご提案をいただけることが増えまして。ここ2年ぐらいはそういったことが多く、ウェブマガジンのWebゲッキンやYahoo!コミックであったり、電撃マオウで『空の軌跡』や『零の軌跡』、『イース』をコミック化しています。

――啄木鳥しんき先生が描く『零の軌跡 プレストーリー ―審判の指輪―』も面白かったですよね。

近藤：トヴァルとカーネリアなど、意外なキャラも出ますしね。もし帝国編を作るとしたら、彼らをぜひ出したいと思っています（笑）。マンガのほうも非常にユーザーさんに好評でしたので、もし喜んでもらえるようしたら、ノベルやアニメといったものも積極的に展開していきたいと考えています。いくつ

オリビエの歌
『空の軌跡』に登場する自称詩人で演奏家の青年、オリビエ・レンハイム。彼が登場する際に必ず披露する「琥珀の愛」はのちに歌入りでCDに収録された。

『イース』のOVA化
『Ⅰ』を原作として1989年から1991年にかけて全7巻で発売されたOVA。ファルコムレーベルからは初となるアニメ化作品でもある。1992年には『Ⅱ』を原作とした『イースⅡ 天空の神殿～アドル・クリスティンの冒険～』（全4巻）も発売されている。

Webゲッキン
バンダイビジュアルが運営するWEBコミックサイト。啄木鳥しんきによる『英雄伝説 空の軌跡』が連載中。

Yahoo!コミック
Yahoo! JAPANが運営するWEBコミックのポータルサイト。前田英紀による『イース』が連載されていた。

電撃マオウ
アスキー・メディアワークス発行の漫画雑誌。「ゲームとコミック・ノベルの融合」をキャッチコピーとし、コンピュータゲームを題材にした漫画をコンテンツとして扱っている。

か具体的に進んでいる新しいものもありますので、楽しみにお待ちいただければと思います。

——先ほどＪＤＫのお話をしていただいたんですけれども、もちろんこれからもＣＤは発売されますか？

近藤：ＢＧＭのサントラはもちろん出していきます。それから、２月18日ですが、『零の軌跡』のスーパーアレンジバージョンが発売されるんですよ。こういった企画系のものなど、30周年を記念して出していきたいと考えています。

——ほかにも30周年のイベントなどは考えてらっしゃったりはしますか？

近藤：詳細はまだ固まっていないんですけど、自社はもちろん、他社さんとも一緒にいろいろな企画で盛り上げていけたらと思っています。３月９日の創立記念日を皮切りに、順次発表していきますので、ご期待ください。

——最近ですと昔のアニメなどをＨＤ化して再販されていますが、『イース』のＯＶＡをＨＤリマスターしてブルーレイなどで発売する予定などはありますか？

近藤：それは考えてなかったですけど、やりたいですね。ＯＶＡは、当時のものとしては絵もきれいですし。ブルーレイでなくとも、今だといろいろできますよね。例えばプレイステーションストアでアニメの配信もできますし。そういったところでやってみるのも、面白いかもしれません。

ファルコムタイトルの魅力 PSPでの手応え

——日本ファルコムを代表するタイトルについてお聞かせください。まずは『ドラゴンスレイヤー』シリーズについて。

近藤：『ドラゴンスレイヤー』シリーズは創

『零の軌跡 プレストーリー・審判の指環・』
『空の軌跡』のエステルとヨシュアを主人公とした『零の軌跡』の前日譚。電撃マオウで２０１０年の７月号から10月号まで連載された。作画は『空の軌跡』のコミカライズを担当している啄木鳥しんき。

トヴァル
コミック『零の軌跡 プレストーリー』に登場するコミックオリジナルキャラクター。導力器（オーブメント）と呼ばれる装置を使用する凄腕の魔法（アーツ）使いの青年。

カーネリア
『空の軌跡』ゲーム内で集めることができる娯楽小説『カーネリア』の主人公。もうひとりの主人公・トビーは実は……

『零の軌跡』のスーパーアレンジバージョン
ファルコムレーベルから２０１１年２月に発売された『英雄伝説 零の軌跡スーパーアレンジバージョン』。『零の軌跡』の人気曲の中から11曲をフルアレンジした音楽アルバム。

業者と先輩が作ったものなので、僕たちにとっては教科書ですね。あのシリーズにはファルコム製ＲＰＧの基本がすべて詰め込まれていると思っています。例えば、最初の宝箱がプレイ時間のどれくらいでどこで手に入るとか、やはり過去の自分達の会社のシリーズで参考にすることがあるんですよ。そういったときに『ドラゴンスレイヤー』シリーズがどういうことをやっていたのかというのは、開発のスタッフの脳裏に常にあるんだと思います。『ドラゴンスレイヤー』シリーズというと、当時のゲームユーザーで知らない人がいないくらいのタイトルですから。何か見守られているような気がして、今作っているものも手を抜けないなあと思わされるシリーズですね。

――次は『イース』シリーズを。

近藤：はい。『イース』も『ドラゴンスレイヤー』と同じなんですけれども、決定的に違うところは僕らが受け継いで開発しているタイトルというところですね。日本ファルコムは、先ほども言いましたけれども、とにかくきちんとやる、と。きちんとやるといっても、タイトルごとにやることが変わってくるんですね。例えば、『英雄伝説』シリーズだとお話をきちんと作るなど、お題がもともとあるんですよ。それに対して『イース』は、動かして気持ちのいいものを作っていきたい、と。ただ、アクションゲームみたいなタイトルは、時代やハードウェア、プラットフォームによってできることなど変わってくるので、そういったものに合わせて進化させていかなければと考えています。教科書としてあがめているだけでなく、僕らの大きな宿題であり、次はどうしようかとチャレンジしていかないといけないタイトルです。

――『イース』シリーズというと、発売当時のプレイヤーからすると店頭でずっとデモが

『ドラゴンスレイヤー』シリーズ
1984年に発売された『ドラゴンスレイヤー』を第1作目とし、ゲームクリエイター・木屋善夫が指揮を執ったシリーズ。2作目以降は独自のタイトルを持ち、副題やエンドタイトルでシリーズ作品であることが示される。タイトル通り「ドラゴンを倒す」ことがゲームの最終目的である。

『英雄伝説』シリーズ
1989年発表の『ドラゴンスレイヤー英雄伝説』から始まるシリーズ。世界設定が2、3作で共有されたり、三人称視点のコマンド選択型のRPGであることが特徴。また、個性的なキャラクターによる群像劇は非常にドラマ性が高く、人気の理由のひとつとなっている。

流れているような、技術デモ的なイメージがあると思うのですが？

近藤：今はかなりゲームの表現手段が豊富になってきているので、映像効果的なところでは当時のようなセンセーショナルなものは難しいと思います。ただ『イース SEVEN』のように、3人パーティをあれほど違和感なく動かせるアクションRPGはなかなかないと思うんですよ。そういったところでも、自分たちができることをきちんとやっていくというスタンスは貫いていますね。この考えは、もちろん『イース』にも根付いています。今後もアクション方面に特化させていきたいと考えていますので、ご期待ください。

――『軌跡』シリーズについては、いかがでしょう？

近藤：そうですね。『軌跡』シリーズは、自分が初めて企画から関わったタイトルなんですね。もともと『白き魔女』というゲームが僕の入社のきっかけになったもので、その流れを汲む作品でもあるので思い入れの深いタイトルです。まだまだ現在進行形のゲームでもありますし、『零の軌跡』で新しいお客様にも見てもらえるようになりました。今後、ファルコムの旗艦タイトルとして大きく打ち上げていきたいタイトルでもあります。

――代表というのとは違うかもしれないのですが、『ぐるみん』や『ツヴァイ』などのアクションタイプのゲームは、『イース』タイプに入るのでしょうか？

近藤：とくにどのタイプなどの区切をつけているわけではありません。『ぐるみん』はもともと当時新しい技術が好きなスタッフが集まり、これまでのファルコム作品にないことをやりたいと始めたタイトルです。だから、ファルコム初の完全リアルタイム3Dのゲームですし、ゲームの雰囲気も従来のファルコムタイトルのイメージを壊したかったと

『イース SEVEN』
2009年9月に発売された「イース」シリーズ第8作目。他のタイトル同様に冒険家・アドルを主人公とし、彼の冒険日誌「アルタゴの五大竜」の謎に迫る。この日誌は『I』のマニュアルに記載されていたもので、登場から22年を経てゲーム化されたもの。

『ツヴァイ』
2001年に発売されたPC用アクションRPG。1991年に発売された『ぽっぷるメイル』以来のコミカルなストーリーであり、2008年にはPSP版が発売された。浮遊する大陸アルジェスに住む姉弟、ピピロとポックルの冒険を描く。

いう（笑）。これも、僕が開発スタッフとして参加しているタイトルですね。当時、非常に楽しんで作った記憶があります。

——『ぐるみん』というと、パズル的な要素が強い作品でしたね。

近藤：そうですね。マップ上に、『倉庫番』みたいなギミックがあったりしますし。制作のきっかけは、ドリルを使って何かやろうとなったところですね。最初はダンジョンを経営するゲームだったんですよ、地面を削ってダンジョンを作って……という。ジャンルもダンジョン経営RPGでした。ただ元々アクション性が高く、開発方針を見直していくなかで、最終的にああいう形に落ち着きました。

——今後も、『軌跡』シリーズは『イース』などをメインにしつつ、こういったタイトルは作る予定ですか？

近藤：当然、そういうものは出てくると思いますね。やはり技術的な意味でも、新しいものを作って、新しいお客さんを入れていく必要はあると思っています。チャレンジは常に必要だと考えています。

——先ほどとお話がかぶってしまうかもしれないですが、PSPにハードを移行して変わったことはなんですか？

近藤：そうですね。PCで商品を出していたときのコアターゲットは、だいたい30代前後だったんですよ。場合によっては40代前後の方もいらっしゃって。また、男性の比率も高かったですね。PSPに参入したことで、とくに『軌跡』シリーズがきっかけだと思うんですけど、今一番多い年齢層でいうと18歳から20歳前半ぐらいになりました。でもそれで30代の人はやらなくなったのかというと、そうではないんですね。従来のお客様もきちんと応援してくださっていて、そこに若い層が入ってきてくださっている感じです。それと

『倉庫番』
1982年に有限会社シンキングラビットから発売されたPC用パズルゲーム。荷物と壁からなるステージの中で、全ての荷物をゴール地点に運ぶことがクリア条件。

女性の比率が多くなっています。これもやはり近年の傾向で、前にはちょっとなかったことですね。例えば年末にｊｄｋバンドの無料ライブを日本一ソフトウェアさんと合同でやったんですけど、ひとりで来ている女性が多いのでビックリしました。僕はこっそり、観客の中にまぎれて客席の様子を見ていたんですけど（笑）。女性の元気さを垣間みた気がします。

――最近は、コスプレなどで『軌跡』シリーズの格好を見ることも多くなりましたよね。

近藤：そうですね。ＰＳＰに出る前にもコスプレをしてくださる方はいたんですけど、少数ではありましたよ。そういったところでも、ファルコムというブランドと、シリーズ、タイトルの認知度が、格段に上がったという手応えを感じています。

――逆に新しいユーザーが入ってきて、とまどっていることはありますか？

近藤：とくにないですね。先ほど、往年のファンのみなさんは熱心に次を待っていてくださるという話をしたんですが、新しい若い人達はそういう傾向がないんじゃないかと最初は懸念していたんですよ。しかし、そんなことはなく、今まで支持してくださった方達と同様に、「次はまだですか？」など、メールなどで非常に頼りになるプレッシャーをいただいております（笑）。去年の年末にプレイステーションアワードで「ユーザーズチョイス賞」を受賞させていただいたのですが、そこにコメントを書き込む欄があったんですね。その応援メッセージというのが、ほかのエントリータイトルと比べても『零の軌跡』だけ異様に熱いと、ソニーさんからお聞きしました。それで油断して思い上がってはいけないと自分に言い聞かせながらも、そういう話を外部から聞かされると、よかったと思いますね。

日本一ソフトウェア
１９９３年に設立されたゲーム会社。『魔界戦記ディスガイア』シリーズなどの代表作を持つ。

プレイステーションアワード
ソニー・コンピュータエンタテイメントが主催する、プレイステーションシリーズのソフトをユーザー投票・販売本数で表彰するコンテスト。２０１０年に続いて、２０１１年にも『碧の軌跡』でユーザーズチョイス賞を受賞。

――いくつかあるハードのなかから、PSPを媒体として選んだ理由はなぜでしょうか？

近藤：今の状況を最初から予測していたわけではないんですよ。ただ先ほども申し上げたとおり、ずっと弊社だけがPCで生き残っていけるかと言われたらさすがに客観的に観ても厳しいという状態になったときに、コンシューマーの機械を研究した時期があったんですね。時期的にDSはすでに発売されていて、PSPが出る前だったんですけど。上司から言われて、ファルコムが進んでいくプラットフォームは何かと考えたんですよ。当時、ゲームが好きで、ゲームを続けているコアなユーザーさんは、元々プレイステーション2がメインのプラットフォームだけど、まだ次世代の据え置き機に移行しきれていない。そのお客さんたちがどこに行くかな？と考えときに、感覚的な部分もあったんですけど、ソニーさんのPSPはゲーム好きな人たちが手に取って優越感に浸れるような印象がありました。据え置き機も気になりますが、まず携帯機できちんとしたものを作ろうとか、色々悩みながらもPSPに参入を決めて、PSP-2000が出た頃にひとつの節目がありました。ちょうどその頃に『SC』を発売したのですが、そこから『軌跡』に火がつきました。まだどこで遊んだらいいのか悩んでいたユーザーさんや、ゲーム好きな人達がPSPに集まってくるかな、という傾向が見えてきたんです。そこで改めてPSPタイトルの開発継続を決めました。

――『SC』はタイミングもよかったですね。ちょうど『モンスターハンター』の次に遊べるタイトルをユーザーが探している時期だったと。他にオーソドックスで普通に遊べるRPGもあまりなかったですしね。

近藤：そうですね。運もよかったと思います。他社さんもRPGを出されていたとは

PSP-2000
2004年に発売の携帯型ゲーム機PSP（プレイステーション・ポータブル）。最初の型番はPSP-1000だが、2007年に軽量・薄型化されたPSP-2000にバージョンアップした。メインメモリが拡張されてゲームのローディング時間も短縮されている。

『SC』
『英雄伝説 空の軌跡』3部作の第2作目。SCは第2章を意味するSecond Chapterの略。

『モンスターハンター』
2004年にカプコンから発売されたハンティングアクションゲーム。仲間と協力するオンラインプレイを前提にしたゲーム設計がPSPを持つ年代層と合致し、現在でも幅広い人気を博している。

思うんですけど、コンシューマー機からの移植であったり、本家から派生した外伝的な内容であったり……。『空の軌跡』は、コンシューマーのユーザーさんはPCのオリジナル版を知らなかったため、新しいPSPのRPGと同様に扱ってもらえた面もありました。そういった追い風に、かなり助けられたと思います。

――『空の軌跡』は、長いスパンで売れているという話も聞きますね？

近藤：そうですね。おかげさまで、『軌跡』シリーズは累計で100万本を突破することができました。

――おめでとうございます。ところで、PSPからPCへの移植などは考えてらっしゃるのでしょうか？

近藤：僕もですし、開発の人間も全員そうなんですけど、たくさんあるゲーム会社のなかから日本ファルコムを選んで入社しているわけです。ですから、PCでゲームを作りたい気持ちは非常に強いんですね。しかし、昔と同じようにPCパッケージでゲーム開発を行って、そこで収支がとれる状況でないというのも確かなんですよ。それに、ゲーム業界全体も元気がない状況ですから、直近では、とにかくできることと、少しでも可能性の高いことをきちんとやるべきと考えています。ただ、会社に余裕が出てきたら、ぜひそのときはPCをやりたいと考えています。

――3DSなど、新しいハードがまた近年登場していますが、気になるハード、挑戦してみたいハードなどはありますか？

近藤：新しいハードは、どれも気になりますね（笑）。それに、実際にPSP以外のハードでの開発もはじめています。ただ、今はどのハードということは申し上げることはできませんので、発表をぜひお待ち下さい。

――DSであれば「すれちがい通信」、PSP

の『ｖｓ』でやられていたマルチ対戦など、ゲームの機能でこれから力を入れたり、また注目しているものはなんですか？

近藤：取り組んでいきたいと思うのは、やはり通信ですね。『モンスターハンター』のような友達とリアルタイムで協力するシステムも面白いですが、通信や配信で従来のＲＰＧにもっと厚み、ゲームとして楽しむ要素を増やせないかといったことを考えています。ＲＰＧで配信といったらアイテムやクエストの追加などがメジャーかもしれませんが、どうせなら『ソーサリアン』みたいにファルコムならではのものがやりたいですね。もちろん当時と同じような形では難しいと思いますし、今のユーザーさんやハード環境に沿った、新しい仕組みが必要だと考えています。ただ当時、あの追加シナリオのシステムを実施した積極的な姿勢は見習いたいですね。そういう意味で個人的にはずっと、『ソーサリアン』をやってみたいと言っているんですよ。

――近年ではメーカー間のコラボタイトルなどが発売されていますが、他メーカーとのコラボは考えていらっしゃいますか？

近藤：先ほどのアニメや小説の話もありますけど、コラボというのもけっこうご提案いただいているんですよ。キャラクターを出しませんかという話もありますし、共同でＲＰＧを開発しませんかという話も頂いたりします。もちろん、ファンのみなさんが楽しめて、タッグを組む先方さんやそのユーザーさんに十分なメリットがあるという形が見えれば、ぜひやってみたいです。ただ賛否両論ある手法でもあって、最近のゲームユーザーさんや、弊社のファンの方はそういったところに対して非常に感性が高いです。安易にならないよう、十分に応えられる形で実現しないといけないと考えています。

――『ｖｓ』など、新たなタイトルにも挑戦

『ソーサリアン』
『ドラゴンスレイヤーシリーズ』の第５作目。ゲーム本体と独立したシナリオを追加することができるシステムと自由度の高さ、そして難易度の高さが特徴。

されていますが、他にも新しいタイトルの立ち上げを考えていらっしゃいますか？

近藤：そうですね。基本的には新しいユーザーさんを取り込んでいくものと、それからこれは『ｖｓ』を見ていてよく考えたいなと思ったのですが、すでに弊社のコンテンツになじみのあるお客さんがさらに楽しめるもの。このふたつを今後は重視していきたいなと考えているんですよ。新しいユーザーさんに来てもらうには、やはり一見さんお断りではいけないと思います。だからこそ『零の軌跡』はタイトルから一新する形になりました。反面、すでに慣れ親しんでくれているユーザーさんだからこそ発信できるものもあります。『ｖｓ』がこれに当たります。どちらも自分たちにとっては新しいチャレンジがありました。今の市場は新規タイトルは不利とよく聞きますが、それでもユーザーさんは新しいものを望まれているはずですし、どこかに突破口があるはずです。これからも状況やケースを見ながら、きちんと考えていくべきですね。

――現段階では、そういうものを考えつつ、『零の軌跡』であるとか、新たなものを走らせている感じですか？

近藤：ええ。どっちも走っていますね。

『空』から『零』へ

――ファルコムマガジンを読んでくださる読者のみなさんが期待しているのが『零の軌跡』シリーズだと思います。『空の軌跡』からのタイトルの変更やキャラクターの一新など、かなり勇気のいる決断をされたと思うのですけれども、『零の軌跡』が生まれた経緯をお聞かせください。

近藤：そうですね。あの『空の軌跡』が非常に好評をいただいて、次を考えようとなったときに、当然のことなんですけれども、新し

いお客さんに来てもらいたいというのがありまして。そうしていく上で『空の軌跡』はすでに3作続いていましたので、『空の軌跡Ⅳ』として出しても新しいお客さんが入りづらいと考えたんですね。そこで主人公や物語を一新し、新しいところ、「零」からスタートして『空の軌跡』を超えて行きましょうという意味も含めて『零の軌跡』というタイトルに決めました。また、新しいお客さんに来てほしいということもあり、物語もなるべく身近に感じられる物や要素が欲しいと考えて設定を固めていきましたね。最初は環境問題を取り上げるといった案などもあったのですが最終的には街や都会、人が集まることによって生まれる問題であるとか、お金が集まることで出てくる問題などを取り扱うことにしました。そこから主人公達がそういったものに立ち向かう警察官であるなど、順調に設定が決まっていったのを覚えています。

――なるほど。では「零」からスタートした『零の軌跡』ですが、ファンからのリアクションなど、発売したあとの手応えはいかがでしたでしょうか?

近藤：そうですね。一新したということは、どれくらい売れるのか読めないということだったので、発売するまでは不安でした。主人公がこんな弟キャラな男で大丈夫だろうか(笑)、とかいろいろ。最後の最後まで悩んだんですけど、発売前からちょっと雰囲気が違うなっていうのはあったんですね。例えば、流通さんの方から過去にないくらいの提案をいただいたりして。実際に発売してみると、初週の消化率が高めに推移しておりまして、とりあえずそこでホッとしました。その後のネットの書き込みなどを見ていると、自分たちが思っていたよりもずっと評判がよくて。そして、昨年末にはプレイステーションアワードでユーザーズチョイス賞といった賞

もいただけました。

——確かに発売前から、ツイッターや掲示板などで注目している人がかなりいたような印象がありますね。

近藤：そうですね。周囲から『軌跡』のタイトルを具体的に聞く機会が、今回は確かに多かった気がしますね。例えば自分の従兄弟から『零の軌跡』が面白いよ、と言われたり（笑）。彼は、僕がファルコムの代表だってこと知らなかったようです。そういう話が、自分の周りだけでなくてスタッフの周りでも聞かれるようになって。それも、自分たちが予想していたよりずっといい反響だったので、本当にホッとしました。『空の軌跡』はいい評価をいただいたんですけど、じわじわと口コミで広がっていったので、今回のようなことはあまり経験がありませんでした。ただ、今回のこともあり、余計に手を抜けなくなりました（笑）。特に自分たちは丁寧にきちんと、しっかりやっていかないと、今のゲーム業界では生きていけないと思うんですよ。一番得意な部分でもあるので、やはり今後も貫いていきたい大きな方針だと再確認しました。

——『零の軌跡』では、イラストレーターのエナミカツミさんのビジュアルも注目度を上げるのに貢献したと思うのですが、イラストなどは『零の軌跡』はもちろん、他のタイトルでも力を入れていくのでしょうか？

近藤：特に今回は、ゲーム内容とエナミさんの絵の相性が非常によかったと思うんですね。とくにパッケージイラストの評判がよかったです。あれを見て小売店さんが本格的に動き始めてくれたり、あと雑誌の編集者さんから「やる気になりました！」というお話もいただきました。やはりイラストやイメージは、みなさんが最初に目にするところでもあり、商品の顔となるところなので非常に重要です。今回、エナミさんという素晴らしい

エナミカツミ
『零の軌跡』『碧の軌跡』のイラストを担当したイラストレーター。他にも『イースSEVEN』なども担当した。

イラストレーターに担当してもらえたことでそれを再認識しました。イラストはこちらの都合やスケジュールで決められない部分も多いですが、重要な部分なので少しでも確度を上げていけるよう努力したいですね。

――『零の軌跡』もそうですが、近年のファルコムタイトルが「カーテン魂」になっているので驚きました。

近藤：あのカーテンはけっこう、売れているみたいですね。面白いのは、他の美少女ゲームメーカーさんからカーテン魂さんの連絡先を教えてくださいという連絡が来たりしたことなどですね。

――『軌跡』シリーズを発売したことから、グッズなど、展開が広がり、より多くの人から知られるようになったという感じですか？

近藤：これだけ長く支持していただけるというのは、やはり中身がきちんとしてないとできなかったことだと思っています。プロモーションで盛り上げるだけではなく、長い間、支持していただけるものを作っていくというスタンスが弊社にはあっているかもしれません。微妙な表現かもしれませんが、ユーザーさんが将来年老いていよいよ最期のときに、家族と孫に囲まれて「ファルコムのゲームは面白かった」といって安らかに眠っていただけるような、そんなゲームを作っていきたいですね。それぐらい中身のきちんとしたゲームにしていきたいです。自分がファルコムに入るきっかけとなった『白き魔女』ですが、いつまでもどんなゲームだったか心に残っていますね。弊社のスタンスとして、ユーザーのみなさんの心にきちんと残るようなゲームをこれからも作っていきたいと思っています。

――頭の方とかぶってしまうかもしれないんですけど、『軌跡』シリーズで外せないところはどういうところだと思っていらっしゃる

カーテン魂
株式会社ｋｅｙ-ｔｈが運営する描きおろしイラストがプリントされた、通称「痛カーテン」を製作・販売するサービス。

でしょうか？　また、『軌跡』シリーズで今後やってみたいこと、やらなければいけないことはなんでしょう？

近藤：『軌跡』シリーズの外せないところはいっぱいあるんですけど、"お話をしっかり作る"ということはとくに外せないところでないかと思っています。またそこから派生して、いろいろなところ、例えば街の人たちそれぞれの生活があって、名前があって、あの世界にこれだけの人たちが暮らしていて、みんな必死に生きているんだという空気感ですね。ああいうものはやはり『軌跡』シリーズにしかないものだと思うんです。そういった僕らにしかないものは、やはりきちんと『軌跡』シリーズのなかで実現していかなければならない部分ですね。

――では、挑戦したいことは？

近藤：設定にしろ、物語にしろ、ファンタジーだけど、リアリティのあるところです。

――具体的にはどういったことでしょうか？

近藤：それはやっぱり、ある程度、作り込みによるものだと思います。例えばクロスベルという舞台があって、あの世界をゲーム本編で掘り下げるということは実は最低限しか行っていません。でも、街の人のメッセージを聞いたり、クエストをやったりすることでその世界を感じることができる。サブクエストに、お墓で使う花束を集めるものがあるんですけれども、あれをやっていただくとクロスベルのお墓参りの作法が説教付きで語られるんですよ。ああいった部分はゲームの面白さそのものとは直結はしないんですけど、プレイをした人はきちんと心に残っている。そういったひとつひとつの積み重ねで、プレイヤーが『零の軌跡』の世界に没入できるかどうかが決まると思うんですね。会社によってはカットされるような部分も一生懸命積み上げて、それをプレイヤーのゲームに対す

クロスベル
クロスベル自治州。『零の軌跡』『碧の軌跡』の舞台。ゼムリア大陸西部に位置する。エレボニア帝国とカルバード共和国の二大強国に挟まれた立地と、七耀石と呼ばれる稀少マテリアルの採掘が盛んなことから争いの対象となってきた。その後、不戦条約が締結されてからは緊張状態も緩和され急速に独自の発展を遂げてきた。スパイを取り締まる法律が整っていないため裏社会ではマフィアや犯罪組織が抗争をしており、「魔都」と呼ばれる一面も持つ。

る愛着みたいなものにつなげているのは、弊社のオリジナリティだと思いますので、そこをもっと追求していきたいと思います。だから、苦しいけれども、NPCに全員に名前を付けるんです（笑）。

——プレイヤーが街のNPCを覚えているというゲームも珍しいですよね。

近藤：何かNPCでこんな奴がいたぞ、とか。橋の上でいつも変なこと言っているお姉ちゃんがいる、とかですね。『空の軌跡』開発時は、各街に必ず心に残るキャラを何人か作るというのをルールにしていました。リックスとアントンも、そのルールから生まれたキャラです。

——あの2人は大好きですね（笑）。ルーアンの橋にいるお姉ちゃんの本とか、絶対に取り逃しやすいですよね。

近藤：そういうキャラの配置ですら気をつかっているのが、『英雄伝説』であり、『軌跡』シリーズなんですよ。あと、例えば路地みたいなところがあって、時間がなければ行かなさそうな場所って街の中にあるじゃないですか。そこに行くと必ず何かあるというのが、弊社のゲームなんですよ。ユーザーさんはこういうことを考えて行動をするだろうと考えたときに、必ず行き着いた先に何かがあって欲しいと思うじゃないですか。そういったことの積み重ねですね。メッセージもそうですし。そこになるべく誘導してあげて、その人なりにニヤっとしてもらう。

——『零の軌跡』の続編の制作が発表されましたが、今のところで言えることを教えてください。

近藤：２０１１年、ＰＳＰで発売します。もう今、全社あげて制作を進行しています。というのも、30周年を記念するタイトルとして恥ずかしくないものにしたいという思いがありますからね。総力を挙げて作っていますの

NPC
「ノンプレイヤーキャラクター」の略称。ゲームに登場するキャラクターのうち、プレイヤーが操作しない、できないものを指す。

リックスとアントン
『英雄伝説 空の軌跡』から『零の軌跡』まで作品を跨いで登場するモブキャラクターの青年２人組。リックスは消極的な性格のアントンの友人。

で、楽しみにお待ちください。内容に関してもなるべく早めにユーザーのみなさんに情報をお届けできるように発表をする準備を進めています。頑張りますのでもう少しだけお待ちください。

――『軌跡』シリーズのひとつとして、ソーシャルゲームやドコモでの『空の軌跡』モバイルも発表されましたが？

近藤：ＩＲのほうに出しているんですけれども、今年の春先の正式サービス公開に向けて、現在、鋭意制作中です。ベースは『空の軌跡ＦＣ』なんですけれども、プレイヤーはその中に出てくる遊撃士のひとりとなって、『空の軌跡』の中を冒険できるＭＭＯなんですね。『ＦＣ』をベースにしているので、やはり時間軸がリベールの物語と同じように進んで行くわけです。当然、『空の軌跡』のエステルとかシェラザードといったメインキャラは出て来ますし、本編で描かれた事件とリンクしたイベントがあったり、ときには裏の事件が垣間見えるなど、ファンなら存分に楽しめる内容となっています。また、この他にもソーシャルゲームが最近非常に勢いがありますので。僕らとしてもそれなりの対応をしていかないといけないと考えておりました。こちらも２月頃をメドに発表する予定ですので、ご期待ください。

30周年を迎え ファルコムの進む未来

――最後に、ファルコムマガジンを読んでくださるファンのみなさんにコメントをお願いします。

近藤：２０１１年の３月９日で日本ファルコムは創立30周年を迎えることになります。なかなかゲーム業界全体が厳しい中で、ここまでやってこられたのはユーザーのみなさんのご支持があってのことだと思いますので、

『空の軌跡』モバイル
『空の軌跡オンライン Mobile』。『英雄伝説 空の軌跡ＦＣ』の世界を舞台にしたｉモード用オンラインＲＰＧ。現在はサービス終了。

ＩＲ
投資家に向けた広報。

『空の軌跡 ＦＣ』
『英雄伝説 空の軌跡』３部作の第１作目。ＦＣは第１章を意味するFirst Chapterの略。

ＭＭＯ
「Massively Multiplayer Online」の略称。数百～数千のユーザーが一つの空間を共有するオンラインゲームの一つの形態を指す。

本当にありがとうございます。先ほど言ったこととも重複するとも思うんですけど、弊社を支持していただいている理由のひとつとして、今まできちんと丁寧にゲーム制作を行ってきたというバックボーンがあると思います。今後も変わることなく、そういったことを踏襲して、さらに磨きをかけるとともに新しいチャレンジも行っていこうと考えております。また、ユーザーさんが楽しみにソフトを待ってくださっているというところでは、他社のメーカーさんからも非常にうらやましいという言葉もいただいております。そういうことを励みにして、これからもファルコムらしいゲームを作り続けていきたいと思います。今後ともよろしくお願いします。

アニメというキャンバスに描かれる新たな『空の軌跡』

大人気ＲＰＧシリーズ『空の軌跡』のアニメ化が発表された。その展望について、アニメ制作スタジオ・キネマシトラスにて、監督の橘正紀氏、シリーズ構成の上江洲誠氏に、アニメ『空の軌跡』の最新情報について突撃取材を敢行した！

INTERVIEW

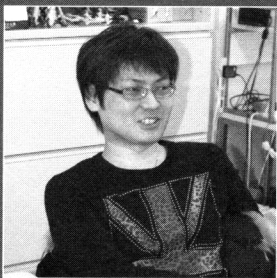
02

アニメーション監督、演出家

橘正紀

PROFILE
キネマシトラス　取締役
代表作は『空の軌跡』（監督）、『東京マグニチュード8.0』（監督）、『.hack//Quantum』（監督）など。

脚本家

上江洲誠

PROFILE
代表作は『空の軌跡』（シリーズ構成・脚本）、『刀語』（シリーズ構成）、『うたわれるもの』（シリーズ構成）、『これはゾンビですか？』（シリーズ構成）など。

※本稿は2011年3月25日に発売された、「月刊ファルコムマガジン vol.2」の一部に加筆・修正を加えたものとなります。

ファルコムファンのふたりがタッグを組んだ!

――『空の軌跡』のアニメ化が、ファルコム30周年となる、3月9日に発表されましたね。

上江洲誠（以下、上）：僕は発表するのはもうちょっと先だと思ってたんですよ。このファルコムマガジンで発表だと思い込んでて（笑）。9年間くらいアニメに携わってきたのですが、『空の軌跡』をやりますって言ったときの世間様の反応が、その中でも一番反応がありましたね。なんか偉い大作になってるんだなあ、とそこで初めてビビりました（笑）。

橘正紀（以下、橘）：うち（キネマシトラス）のホームページは、普段はそんなにお客さんが来るところじゃなくて一日40人くらいしか来ないんですけど、あの日は桁が増えて300人くらい来ましたね。

上：僕もブログとかフェイスブックのページとか、すごい見られました。期待値がものすごく高いということがわかりました。

――それではまず、おふたりがアニメ『空の軌跡』に携わることになった経緯をお聞かせください。

橘：僕の方は、最初は弊社の松家（プロデューサー）さんの方が最初に動かしてたんですよ。『.hack//Quantum』の時もそうだったんですけど、もう動かすことが決まった時に、僕のところに話が来た感じでしたね。なので、この業界入ってからはほとんどテレビゲームをやってなかったんで、急いでプレイをしながら、仕事の準備に入っていった感じです。

――監督の最新作『.hack//Quantum』に引き続き、ゲーム原作のアニメの監督を務められることになりましたね。

橘：『.hack』のインタビューの時にも色々と聞かれたんですけど、まぁとにかくゲーム原

キネマシトラス
東京都杉並区にあるアニメーションの企画・制作を行う会社。代表作は『.hack//Quantum』『東京マグニチュード8.0』など。

『.hack//Quantum』
2011年発売のOVAシリーズ。オンラインゲーム「The World」をテーマにしたメディアミックスプロジェクト『.hack』シリーズの作品で、時系列は2010年にリリースされたテレビゲーム『.hack//Link』の後に連なる。

作はゲームをやらないと内容がつかめないので、把握するまでがものすごく大変なんですね。だから今、一生懸命勉強しているところです。

上：僕は監督が決まった後にお声をかけていただいたのかな？　プロデューサー陣が集まったときに、僕がファルコム好きだったということが伝わっていたようで……（笑）。自分でいうのもなんですが、まったくひどいファンですよ。パソコンがカセットテープで動いてた時からのＰＣゲーマーなので（笑）。僕はジャンルとか仕事の選り好みはしないようにしてるんですが、このタイトルだけは連絡がきた時に椅子から立ち上がりましたね。落ち着けって言って、冷静になってメールのお返事を書きました。お話をきちんとさせてもらってからお返事をさせてくださいということで。とてもファン的な気持ちが盛り上がってしまいまして……。このお話がもし、原作とは違うアニメをやりましょうというものだったら、丁寧に断らなきゃいけないなと思いつつこちらの会社に来て、プロデューサーや監督とお会いしてお話したら、監督が『ソーサリアン』とか色々なことをよく知っていたので、これは一緒にやれるなと思いました。僕はシリーズ構成と監督は夫婦だったり二人三脚だと思っていますので。橘監督のお仕事にも大変興味があったので楽しい仕事ができるんじゃないのかな、と受けさせていただきました。

――ファルコムは今年で30周年を迎えた老舗中の老舗ゲームメーカーです。ファルコムに対する、特に『空の軌跡』に対するイメージをお聞かせください。

橘：僕が初めてファルコムのゲームをやったのは中学生の時で、うちの親父が結構自分でパソコンを組み立ててゲームをするような人だったので、それで『ウルティマ』とかを

『ウルティマ』
1980年からオリジン社が発売していたリアルタイムコンピュータＲＰＧ。作者はリチャード・ギャリオット。2Dフィールド型ＲＰＧの草分け的作品とされる。

やっていました。昔のＰＣゲームって本当に小さいドットで、電話ボックスみたいなのにピョコっと入るとスタッフスクロールが流れるみたいな、そういう感じのだったんですけども。中学に入ったくらいの時にちょうど『イース』とか『ソーサリアン』とかに触れたんですね。今まで『ドラクエ』みたいなのはやったことがあったんですけど、アクションＲＰＧで謎解きっていうのはやったことがなかったんで、『ソーサリアン』の最初のミッションがクリアできなかったりとか（笑）。友人が『ロマンシア』をやっていて、横スクロールのＲＰＧにも謎解き要素があるって知ったんです。その頃の硬派なイメージがファルコムにはありましたね。最初にファミコンで入ったので、『イース』とかの、フィールドで直接敵にザクザクッと攻撃する、ああいう感覚が新鮮でした。ただ『イースⅢ』のあたりからあんまり触らなくなっちゃったんで、そこからしばらく間が空いちゃうんですけど、久しぶりに『空の軌跡』をプレイして、シナリオにすごいこだわっているな、音楽は昔と変わらず素晴らしいなと思いました。やはり物語が壮大なので、やりごたえがあるゲームなんですよね。昔、パソコンで『英雄伝説』シリーズをやっていたんですが、その頃から比べると、グラフィックも格段によくなっていてびっくりしました。やっぱり音楽とビジュアルがブランドイメージっていうのはありますね。それを再認識させられたって感じです。日本ファルコムさんはすごく硬派なメーカーというイメージがあります。すごくしっかりしたものを作って、ストーリーを楽しませてくれるという。『イース』シリーズとかも音楽がよくって、聴いていて楽しくなりますもんね。ですから、トータルで見て、クオリティの高いものを作られるメーカーさんというイメージです。

『ロマンシア』
1986年に発売された「ドラゴンスレイヤー」シリーズ第3作目。東方の王国イルスランのファン・フレディ王子の冒険物語。途中でのセーブが不可能な非常に難易度の高いアクションロールプレイングゲームで、当時の雑誌広告のキャッチコピーは「かわいさ余って、難しさ100％」だった。

『戦国ソーサリアン』
『ソーサリアン』の追加シナリオvol.2として発売された、日本の戦国時代が舞台となっているシナリオ。状態異常を引き起こすなど、攻略しがいのあるボスキャラが登場した。

上：最初のメールで書いたんですよ。音楽はｊｄｋバンドでやるんですか、ＮＧだったら失敗しますよ！　って（笑）。そしたら、ちゃんとｊｄｋバンドの曲でやるということだったんで。ならば！　と思いまして。それくらい重要だと、ファルコムゲームのミュージックは。

橘：ＢＧＭはｊｄｋバンドさんにやっていただいてますし、ＯＰ／ＥＤに関しても、楽しみにしていただければと思っています。ファルコムのゲームは僕の青春時代を通過してきたというか、触れてきたゲームです。その頃ちょうど『戦国ソーサリアン』だとか、『ピラミッドソーサリアン』とかディスクが出てですね、中学の時にずっとやってましたね。だからファルコムのゲームは実は懐かしいっていうほうが強いんです。うちの松家さんもずっとゲームやってて「たっち（監督の愛称）、どうだファルコムのゲームだぞ！」って口説き落とそうとしてましたね。あとは『英雄伝説Ⅱ』だったかな？　スライムいじめをやってる王子が出てくるんですけど、あれをやってやっぱり音楽がすごく良かったのを思い出して。『空の軌跡』の主人公の名前ってヨシュアじゃないですか。『英雄伝説Ⅱ』ってフィールドにモンスターがいるのが見えないんですよ。その時に「ヨシュアの目」っていうアイテムを使うとフィールドにいるモンスターが見えて避けられるようになるんですけど。ひょっとしてそこから名前が来てるのかなって。そういう古い記憶が甦りましたね（笑）。

上：僕は小学生の話になるんですが、日本ファルコムとの最初の出会いは『アステカ』なんですよ。小学校四年生の時に使ってた下敷きがアステカだったんです。それぐらいおかしな子だったんで（笑）。ＰＣゲームのイベントとか、ショップとかでもらった『アステカ２ 太陽の神殿』の下敷きで学校行くよ

『ピラミッドソーサリアン』
『戦国ソーサリアン』と同じく、追加シナリオvol.3として発売された古代エジプト風の島を舞台にしたシナリオ。前作よりボス戦がシビアになり、難易度が上がった。

『英雄伝説Ⅱ』
「英雄伝説」シリーズの「イセルハーサ編」第2作目。前作の主人公・セリオスの息子であるアトラスが主人公となっており、前作のキャラクターも多く登場する。「英伝」シリーズ中で唯一、Windowsに移植されていない作品。

『アステカ』
1985年に発売された古代マヤ文明をテーマとした遺跡探索アドベンチャーゲーム。ゲーム内の行動がコマンド入力式のため、進行に必要な単語を探すのに1日かかってしまうことも。

『アステカ2 太陽の神殿』
当時では最先端のゲームシステムだったアイコン選択式や時間経過の概念を取り入れた『アステカ』の続編。『イース』にはこのゲームの陸地が存在し、関連付いた場所では重要アイテム「金の台座」も登場する。

うな子でした。パソコンも持ってないのに、『ベーマガ』とかを買って、『ドラゴンスレイヤー』とかの写真を見てはやりたいやりたいと思っていました。ファミコンには気持ちが行かなかったんですよ。で、小学校が終わるくらいに家族にねだってＸ１版『ザナドゥ』を買ってもらって、これが人生で最初に買ったゲームです。まぁ痺れましたね。ファミコンカセットではありえないほどの情報量なんですよ。ＰＣゲームってすごいな、と。フロッピーディスク何枚組とかでどんどん増やしていけますからね。素晴らしいなと思ってそのままズルズルとファルコムのゲーム、クリスタルソフトのゲームとはまって今に至ってしまったんですよ。『ザナドゥ』、『ソーサリアン』をやって、ＰＣエンジンが出るのかな。その後ＰＣエンジン版の『イース』をやって『英雄伝説』もやって。だから僕も監督と同じく、青春時代にはファルコムのゲームがありました。大学生になってもまだあったはずですよ、シミュレーションゲームの『ヴァンテージマスター』とかその辺は大学生なのかな。『ブランディッシュ』とかが高校終わるくらいだったはずですね。だからずっといますね僕のそばに(笑)。僕が買わなくても連れが買ってるとかだから、それで遊んでました。まあさっきも話しましたけど、ｊｄｋバンドの曲も大好きで、ずっと僕のiPodに入ってるわけですよ、今なお。そんなこと言ってたらどこからか伝わったんでしょうね、ファルコム好きだってのが。それで巡り巡ってやってきたぞと。僕は営業したことないんですけど、これに関しては松家さんにこれはコンペであると言われた時に、なんとしてでも通せと目力で念を送っておいて、書かせてもらえることになってよかったなぁと思ってます。後はまあ、あまり浮き足立たないようにしようとは思ってます。これはプロとしてのお仕

ベーマガ
電波新聞社発行のパソコン雑誌『マイコンBASICマガジン』。投稿プログラム掲載とゲーム情報を二本の柱とした。２００３年５月号をもって休刊。

X1
シャープテレビ事業部が製造していたパソコン『X1（エックスワン）』。「パソコンテレビ」と呼ばれ、キーボードやプログラムからテレビのチャンネルや音量を操作できるなどAV機能に優れていた。

『ザナドゥ』
「ドラゴンスレイヤー」シリーズ第2作として発売されたアクションRPGの傑作。パズル的な側面も持っているほか、様々な概念が取り入れられ、その奥深さで大ヒットした。日本国内のPC用ゲームとして流通出荷本数が約40万本以上という最高記録を持っている。

クリスタルソフト
日本のパソコン市場黎明期に開発・販売を行っていたゲーム会社。RPGを得意とし、代表作に『夢幻の心臓』『ファンタジアン』などがある。１９９０年に「T&E SOFT」に吸収合併された。

『英雄伝説 空の軌跡
THE ANIMATION Vol.1』

『英雄伝説 空の軌跡
THE ANIMATION Vol.2』

事でもあるので。

ゲームの文法とアニメーションの文法

——今回の『空の軌跡』アニメ化は『SC』が中心になるとお聞きしました。今なお続編が作られている『空の軌跡』シリーズですが、このような長編タイトルを、どのような形でアニメに落とし込もうとされているのでしょうか。

橘：やっぱりゲームシナリオがあってそこから外れたストーリーが作れないのと、何十分と決まっている枠の中にいかにきれいに入れつつ、アニメーションならではのクオリティとアニメ単品としての見せ方と終わり方ができるのかというのを一番気にしてがんばっています。なので、どこのパートをどう持ってくるかについて話しあいましたね。ファーストチャプターにしたらいいのかセカンドチャプターにしたらいいのか。あっち行ったりこっち行ったりでずいぶんと悩んで、最終的に一番描きたい部分、エステルとヨシュアの物語をどこから取ったら一番入るかを協議した結果固まりつつあります。とにかくシナリオがものすごく長いので、それを落とし込むのが本当にどうしたらいいのかっていうのは手探り中ですね。やっぱりどうしても変えなきゃいけない部分はあるんだけれども、かと言って原作から離れすぎちゃうと「なんで変えちゃったんだ」っていうのが出てくると思うので、そこをきちんと咀嚼して納得してからきちんと話を作っていかなくちゃいけないな、というのが一番責任重大だなと思っている部分です。なにせシナリオに手をつけ始めてもらったばかりでこれからどんどん練っていく最中なので、まだどうなるかは(笑)。プロットは大まかな流れが決まっているので、後はそこをどういう風に絵作りしようかなと

『ヴァンテージマスター』
1997年に発売されたシミュレーションRPG。ネイティアルと呼ばれる精霊を操って相手の体力を0にすることが勝利条件であり、ボードゲームのようなゲーム性が特徴。

『ブランディッシュ』
ゲーム内の行動が全てマウスで行われるアクションRPG。リアルタイムで経過する時間の中で素早いマウス操作と謎解きが求められる。どんなにレベルを上げても即死するトラップが多くのプレイヤーを苦しめた。

エステルとヨシュア
『英雄伝説 空の軌跡』の主人公となる遊撃士の少女エステル・ブライトと、その義弟のヨシュア・ブライト。太陽のような明るい性格のエステルと、暗い過去を持つヨシュアの対比が高い物語性を生み出している。

今悩んでるところですね。

上：ゲームだと二頭身のキャラクターだけど、お芝居をさせようと思ったらゲームの画面以上だっていうことを考えなきゃいけないので絵を考える時間は必要ですね。

橘：やっぱりキャラクターが生き生きしてるので、一番そういう部分を見せたいなと思ってるんですね。アニメならではの動きの楽しさだとかそういうものを追求していきたいので、外しちゃいけないのが話の幹になってるラインですね。今回はもうエステルに焦点をあてていこうということで核の部分は決めたので、そこの部分でキチンと枠に収まるように。当然ゲームの前後と作品全体のストーリーはアニメの中では語りきれないボリュームがあるので、エステルがアニメの中でどう行動していくのか起承転結をきちんとつける話にしたいなって感じで。今はみんなで練ってるところです。

上：僕は尺の話になるんですけれど、尺には限界があるわけじゃないですか。だからつまみ食いをしてはいけないなと。確実に決められた枠で満足感があるおもしろいアニメにしなくてはならないと思っています。僕自身もアニメファンですけど、今までいろんなOVAのアニメを観てきた中で、そういうつまみ食いをしたダイジェストアニメでおもしろいと思ったものはほぼないので、確実におもしろいドラマであるべきだと。エステルとヨシュアが、監督もおっしゃったように一番おもしろく見える瞬間、ガールミーツボーイって呼んでるんですけど、出会ってさてどうなるのでしょうってところですよね。そこをしっかりやること。決められた尺の中で取捨選択しなきゃならないんですけど、何をどう見せていくかというところをエステル視点に集中することで、ダイジェストではなく一本のドラマになるだろうなとは、今書いてる最

中なんで変更はあるかもしれないんですけれど、そう考えてます。まあそれこそ無限に話数をくれよっていう感じで（笑）。全キャラクターの視点がある感じにはしたいんですけど、今回限られている中ではエステルの視点にすることでまとまるんじゃないかと、そういうプランを出させてもらって、プロット自体に問題はなかったんですよね。

橘：そうですね。わりとどういう方向でそこに絞ったらいいかっていうのは逆算から必然的に絞れたので、後はどういうエピソードをどういう風に使っていこうっていう部分でしたね。やっぱりそこはゲームのシナリオを踏襲していかないといけないので、そこの勉強が今一番大変なんです。いかにきれいに収めるかっていう。

上：欲が出ちゃうんですよね。省こうとしてた部分でも手を動かし始めると「絶対そこおいしいんだよな」って気持ちになっちゃったり。製作委員会から「実はこのサブキャラは人気です」っていう後からの情報があると決心が揺らぐ。人気アニメにしなくちゃいけないですから、せめぎあいですよねそこは。

——例えばレンの扱いとかですね。

上：レンは難しいですよね。

橘：やっぱり影のあるキャラクターで、主人公のエステルのほうにだいぶ干渉してくるキャラクターで扱いが難しい反面、うまく扱えたら物語の構造的に厚みが増すのでそこをうまく作れたらおもしろくなるんじゃないかなと思ってますね。魅力的なキャラクターが多いのでそれをどういう風にいじってやろうかと。どうきれいに演出してやろうかというところですね。やっぱり最高のポテンシャルで最高の見せ場を作りたいっていう感じです。どういう絵作りしようかなって色々イメージしながらシナリオの打ち合わせをしていますね。

レン

『空の軌跡』の登場する11歳の少女（初登場時）。《結社》において様々な作戦を実行する《執行者》として活動。その可憐な外見と苛烈な攻撃力のギャップから《殲滅天使》という異名を持つ。『零の軌跡』でエステル達に家族として迎えられ、『碧』ではクロスベル解放作戦に加勢する。

――別キャラクターの視点だけでもアニメが作れてしまう厚みがありますよね。

上：もともとのおもしろいところですよね、原作がそうなんですよ。外伝のシリーズだったり漫画とか作れたり、改めて研究してみてよくできてるなと思いました。まあだいぶ僕もおっさんになってきてしんどくなってきてるんですよ、アクションＲＰＧやノベルゲーム。なんですけどやっぱり久しぶりにファルコムのゲームを触ってみて、ゲームの文法でできてるから映像作品とは違うんですよ、なんだけどちゃんとしてるなと。やってて「そこ飛ばせよ！」みたいな部分がないっていうのが、ここはさすがにうまいなと。老舗でＲＰＧを作り続けてきたんだなと思いました。ちょっと長い雑談でも必要なものとしてそこにある、ゲームに向き合ってみて非常にノウハウがあるところなんだと改めて感じましたね。なかなかそこまでうまくできてないものが多いですから。いろんなパーツの位置が的確で安心しますよね、遊んでて。

橘：遊びやすいってのはありますよね。サブクエストなんかもメインからちょっと外れたところで色々遊べるっていうのが結構やりこみ要素としておもしろいな、と。

上：プレイヤーを混乱させないというのはすごいなと思いましたね。

――近藤社長もおっしゃってましたけど、ゲームをやりこみたい人は関係ない路地裏にも行きたくなるだろう、と。でも行けば必ず何かあるだろうという期待にこたえないといけないという気持ちを持って作られてるみたいなんで、やっぱりその辺のノウハウを培われたまま制作されてそういう形のゲームが生まれると。

橘：なんか『ソーサリアン』をやった時のことが甦りました。ヒントの出し方がピンとこないと難しいんです。例えば「とんがり帽子

の三兄弟のところに行け」みたいなのがあって、普通に街の中にある一軒の煙突が三角っぽいのがくっついてて段々になってるのがあるだけで、他になんのヒントもないんですよ(笑)。視点をくるくる回してたまたま目に入るともしや! というところに行ってみるとカードがあるみたいな。この難易度は『ソーサリアン』を思い出すなと。

上:思い出しますよ、往年のPCゲーム的な。なんかゲームやってる! って感じ。

橘:ちゃんと親切じゃないんだな、って。逆にそういうのを見つけた時の喜びがある。

上:アニメよりも優れてる部分ですよ。だからやっぱりゲームはそうあってほしいと思うんです。ゲームなんだからゲームの部分がおもしろくあってほしいと思って、そうできてますね『英雄伝説』は。僕らは今度は映像屋なんで映像としておもしろく取捨選択するんですけど。

——今ちょうど「文法の違い」というのがありましたけれども、アニメになると動きもあるしフルボイスで声優さんの演技が入ってきて、見せ方も違うものになっていくと思うのですが、アニメの『空の軌跡』はどのようなものになりそうですか?

橘:メインテーマはもちろん原作と変わらないと思いますが、アニメのテーマをひと言でいうと、「家族」ということになると思います。エステルが周りの人たちに影響を与えていって、ストーリーが進んでいきます。エステルっていうキャラクターは「陽」の気を発散していろんな人をどんどん巻き込んだり、仲間にしていったりするじゃないですか。彼女がいろんな人の「負」の要素を浄化していく姿を描いていきたいと思っています。物語の基本はエステルがヨシュアを探す旅になるという話になるんですけど、やっぱりドラマ部分をきちんと描いていきたいと思いま

す。エステルが結構明るい子で見ていて安心するキャラクターなんで、そういうところを十二分に引き出して物語を作っていきたいですね。演出のほうも、たとえばエステルが日常でしている仕草だとか、何気ない立ち居振る舞いとかをきちんと描いていく。止まる時でもエステルってこう、ひらっと軽やかに止まる感じがしそうじゃないですか。そういう性格を表すような部分をきちんと詰めていって、当然戦闘の時なんかもそれぞれ得意な武器だとか立ち回りだとかあるので、そういうところのアクションを見せてっていう感じです。僕のイメージの中では結構動かして見ごたえのあるものにしたいなという風に考えてますね。今まで自分が携わった作品の中ではこの主人公が何を考えてるんだろうなとか、どういう気持ちなんだろうかとか絵として伝わるように送りたいとずっと思ってやってきたんです。だから今回もエステルが明るい振る舞いをしてるんだけど心の中ではこんなことを思ってるんじゃなかろうかっていう、そういうのを見てる人が感じ取れるような絵を作っていきたいですね。けっして笑っているから楽しいとか悲しい顔してるから悲しいとか、人間って表情と内面と違うじゃないですか。悟られまいとして笑うこともあるし。特に今回のエステルはそういう周りに自分の悲しい顔を見せない子だけど当然心の中にはヨシュアがいなくなっちゃったっていうのをずっと持っていて……、そういう細やかなところをきちんと見せられるようにしたいなっていうのを考えてますね。なので、観る人はエステルのことをハラハラしながら見るかも。最初の頃に色々冗談で言ってたんですけども、たぶん観てくれる人はヨシュアに感情移入するというかヨシュアに自己投影して観てくれるんじゃないかと。ちょっとつらいことがあって家族の元から逃げちゃって、で

も可愛い血のつながらない姉が「何してんのよ！」って連れ戻しにきてくれるっていう。いつか自分にもそんなのが起きてほしいと（笑）。そういう物語になれば、みんながそう感じてくれればいいなあと、そんなことを話しながらやっていますね。共感できる部分をきちんとっていうのが自分の中で基準として作っていこうっていうのがありますね。

――上江洲さんのほうはいかがですか。

上：みんな監督が言っちゃったもんなあ。だから監督のプランには僕は全面的に賛成なので、そうなるようにシナリオを詰めていこうと。映像作品にするおもしろみってそこじゃないですか。ゲームをドラマに変えていくと。さっきも監督がおっしゃっていたように、別の感情があるんじゃないかとか、いい感じにストーリーの短縮とかをしてフィルムとしておもしろい、そういうものを作るのが僕達の仕事で、そうしていきたいなあと言いながら取り組んでいます。どんどん監督がさっきの話でハードルを上げたんでそういう風になればいいなと戦々恐々としてます（笑）。がんばります！

橘：完全なオリジナルということではなく、ゲームの中にあるエピソードをアニメにするとき、全体の尺の問題や、クライマックスを作るという点で、変えざるをえない点は出てくるのですが、そのエピソードの中にあるキャラクターの行動や心情は決して軸をぶらさないようにしようと決めて、物語を作っています。

いよいよ本編制作！こだわりの画作り

――ファルコムとはすでに打ち合わせをされたりしてるのでしょうか。

上：まだ文面でのやり取りです。プロットのチェックも文面ですし、もう少し内容が詰

まったところでお会いしたいなと思っています。

——エステルとヨシュア、特にエステルを中心に話が進められていくとのことですがゲーム『空の軌跡』でお気に入りのキャラクターはいますか？

橘：僕はいつもパーティーにシェラザードとオリビエを入れてるんで、このふたりの掛け合いが好きなんですよね。どっちかを選べっていったらオリビエです。ちょっと何考えてるかわからないところがおもしろいんで、いいところで息抜きに使えるんじゃないかと思っています。

上：オリビエは加減が難しいですね。出てくるとだいぶ彼は持っていっちゃうから……出ずっぱりにしてもだめですからね。

橘：ゲームをプレイする前に、オリビエがどういう人物で、何をして諸国を回ってるっていう話を松家さんに聞いた時には、もうちょっと道化を装っているけど根は真面目な人物だと思ってたんですよ。でもそうでもないんですね（笑）。

上：本当に道化だったね！

橘：なのでどういう風に扱っていこうっていうのが今のプロットに決まる前なんですけども、本当はもうちょっとかっこいい役割で、戦争があった頃とか戦争になるかもしれないってところでオリビエが活躍するほうがおもしろいんじゃないんだろうかとか、そんな話もしてたんですけども。

上：それは１００話くらいいりますね。そこを入れようとすると。どうか人気が出て2年くらいやれればそんな話もできるんじゃないかと。

橘：とりあえず今回決まった尺の中で一番おいしいところを見せられるようにがんばってるんで、その中でオリビエのいいところを見せられればいいなと思ってます。

シェラザード
シェラザード・ハーヴェイ。「《銀閃（ぎんせん）》のシェラザード」の異名を持つ正遊撃士で、エステルの良き姉貴分。エステルの父・カシウスを「先生」と呼び、慕っている。

オリビエ
オリビエ・レンハイム。エレボニア帝国から来た自称詩人・演奏家。おちゃらけた言動でいつの間にかエステル達と同行している。その正体は、皇位継承権から離れたエレボニア帝国の皇子。

上：僕はもうすごく主人公好きなんで、エステルとヨシュアですよ。主役好きな僕がすんなり遊べる主人公ふたりだったので、とても動かしやすいですね。エステルは楽しいです、彼女のことを考えるのが。『ＳＣ』のほうまで含めるとヨシュアのひねくれ感が出てくるじゃないですか、そこがすごく好きで。あいつはダメだなぁと考えるのが可愛いわけですよ（笑）。男の子のほうがダメっていうのがおもしろいよねこのコンビは。主人公を好きになれてるから楽しく取り組めてます。

――エステルはヨシュアのダメな部分も好きっていう感じですよね。

上：そう、こいつはすごくいいなと思うんだけど僕もやっぱりそういう女の子はいてほしいんですよ。ダメな俺を好きでいてくれよ、追いかけてきてくれよっていう点ではエステルは理想の元気ヒロイン。今回はキッズアニメではないですから元気ヒロインだからといって、おバカな感じで描くことはなく、笑顔の向こうにあるものは…という風になってくるので、今ちょっと書くのが大変なところなんですけども、これは完成したらおもしろくなるぞと思っています。

――アニメは今プロットを固めてる最中だと思います。こういうシーンを入れていきたい、こういうシーンは見てほしいというところを、お話できる範囲でお願いします。

橘：描き方としてはその世界がきちんと存在していて、その中で生活してるっていうのをきちんと入れていきたいと思っていますね。要はその世界の説得力っていうのを何か作っておきたいなと。表面だけをさらっと作るんじゃなくて、たとえば定期船が空を飛んでいたり、それ利用してる人達がいたり。旅慣れをしてる人がいたり、旅慣れをしていない人がいたり。エステル達がメインなので、結果的にそういう人は背景になっちゃうんですけ

ど、そういう生活をしている人達がいて、そういう中の職業としてエステル達が遊撃士をやってるっていうのをきちんと描けば、地に足の着いたものになるんじゃないかと思ってますね。当然異世界なので、見たことがない飛行機とか飛行船とかが出てくるわけじゃないですか、そういう時に昔の人がタイタニック号を初めて見た時のようなスケール感とか。そういうディテールって、定期船の案内板とか、切符が一枚いくらとか、ああいうところに出てくるんじゃないかと思うんですけどね。そういう生活感みたいなのをきちんと描いていくのは狙いとしてあります。

――『空の軌跡』シリーズは街に住んでる人達にもすべて名前が付いてますしね。アニメもその設定の細やかさを継承していく形でしょうか。

橘：やっぱり作りも細かいので、遊び心があるというか。路地に行くと路地に何かあったりとか。そういうところをうまく再現できたらいいなと。アニメのほうの街の中も、路地の向こうに何があるのか知りたいようなレイアウトを描くとか。

上：なんかどんどんハードルが上がっていくような……(笑)。そんなすごいアニメになるんだっていう。

橘：絵作りのほうとしては奥行きをイメージして作れたらいいなと、そういうのがありますね。あんまり奥のほうまで見せるとそこまで人を描かなきゃいけないんで大変なので、そこは現場との相談になるんですけど。やりたいことはいっぱいあるのでそれを上手く予算と尺の中に収めるかを考えながら作っていきたいですね。

――上江洲さんのほうはいかがですか。

上：いやもう監督のおっしゃる通りで。僕はもう伸び伸びと書いて、監督がすごいアニメにしてくれるんだろうなと、だから脚本で

萎縮しないようしています。今回は飛行挺もあって戦車もあって、違う世界の風景もあってというアニメだから、あまり僕のほうでカロリーコントロールをすると小さいアニメになりそうなので。思い切ったシナリオにして橘監督からリアリティっていうか生活感を大事にしたいって僕は受け取ってるんですけど、だからこっちは破天荒なシナリオにして監督との化学反応でおもしろいアニメになるだろうと思ってます。

橘：やっぱりエステルとヨシュアの物語が核になってくるので、観てる人との共通言語っていうか、この子がどういうことがしたくて何を考えて何をやってるっていうのが、観てる人とシンパシーを感じる物語にしないといけないと思ってるんで、心の機微というかそういうところを上江洲さんにお任せしてますね。

上：お互い腹のさぐりあいが進んでるわけですけど、こういうものですよ監督とシリーズ脚本は(笑)。

橘：そういうところでエステルがヨシュアのことずっと思ってる、あいつを探さなきゃっていう気持ちが、観てる人とうまく共感できたら、みんながアニメのほうでもエステルを愛してくれるようになると思うんで、そういう風に作りたいです。僕がコンテ描く時ってやっぱり好きなキャラを決めるんですね、そうすると筆も乗ってくるんで。『攻殻機動隊S.A.C』の時もそうだったんですけど、キャラクターをまず好きになって、そのキャラクターをいかにして好きになってもらえるように見せるかと考えて描いていきます。今回はエステルのほうに肩入れをしています。彼女のどういうところが魅力っていうのは、ゲームをやった方達のほうがわかってると思うんで、それに負けないように画面にきちんとエステルを描いていこうと思っています。

『攻殻機動隊 S.A.C』
士郎正宗原作のSFアニメのTVシリーズ。『空の軌跡 THE ANIMATION』のスタッフの橘正紀が演出の一部を、松家雄一郎がプロデューサーを務めている。

――お話できる範囲で充分なんですけれど、今の制作状況とかに関してはいかがでしょう。

上：PVは完成してますよね。

橘：まだいくつか直しがあるんですけどね（笑）。完成途中なんです。このインタビューが出る時には完成していますよ。

上：今のところの現場では、PVができあがってかっこよくなりましたよ、とかそういうところではないでしょうかね。興奮しましたね、ガシガシ動かすんだって。

橘：やっぱりアクションがメイン……というか売りのゲームなので、ゲームの中の演出をさらにアニメーションになった時にどんな風になるんだろうと想像を膨らませて、アニメならではのダイナミックな絵にしたいなと思っています。状況としては、いったんPVが一段落した状況なんで、今はもうシナリオを書いてもらってる状態ですね。なので今どういう状態でしょうっていうのは上江洲さんのほうに話を……。

上：いや、キネマシトラスの人々が本当に優秀で。僕にお話が来た時にはだいぶPVが進んでいて、僕はその作りかけのPVを見せてもらってキネマシトラスのほうからこんな感じになるんだがどうかね？　って聞かれたんですよ。もちろんいろんなパターンがあったと思うんですよ、萌え萌えに作ったりとか。そういうのもあるんだけど今回はそうじゃない、と。橘監督のプランはこういうタッチの絵で活劇のアニメにしたいんだなっていうのが作りかけのPVを見て思いました。僕は自分がどうしたいではなく、プロジェクトに合わせるタイプなので、じゃあそっち方向でいきましょうと。PVのできあがっていく過程を見てきたんですけど、もう痺れますね。戦車が野原を蹂躙する様とか、ああこんな贅沢なアニメ作るんだって。まさに贅沢なアニメ

PV
プロモーションビデオ。

になってると思います、僕はとてもうれしいですね。いつも「秒数をもたせてくれ」っていう条件の中でアニメを作ってるんで、今回監督が「動かすぞ」っていうのはこれは楽しみだなあと。「傾いた甲板をずり落ちる」とか脚本書いてもいいんだ！　「遠くから振り落とされて柵をつかむ」とか書いてもいいんだって(笑)。だからアクションシーンを書くのを楽しみにしているところですね。アクションの芝居に段取りとかドラマを持たせたいなと思っているんですよ。これは作品の良し悪しではないのですが、スケジュールのない、条件がよくない状況で作る作品というのは、たとえば右と左からキャラが出てきて次の瞬間で決着みたいなものもあります。それはそれで最初からレギュレーションが決まっていてそう作るもので、それでいいんですけど。今回の橘監督が考えているレギュレーションは、キャラクターのチャンバラでどう優勢なのか劣勢なのか、振り落とされたらどこかにつかまらなきゃいけないし、何にもないところから助けにきてはダメだし。ちゃんとした戦いのドラマを作ることになると思うんですね、これから。

――(PVを見て)飛行挺とか、確かに奥行きのある動きになってましたね。

上：見ててわくわくしたり、そういう感じになると思うので楽しみにしていてください。

橘：アニメーションとしてのウリのひとつが「動き」なので、戦闘シーンやアクションシーンをしっかりと見せていきたいなと思っています。ストーリーとしては、このアニメの主軸がエステルなので、この子がいったい何が目的で、何をしようとしているのかを描いていきたいですね。彼女がどのように影響を与え、また自身が成長していくか。周りの人もまた、彼女の影響を受け、どう変わっていくかという点も同様ですね。ＰＶではどうして

もシーンを点描に描いていくという見せ方になってしまいます。ですので本編は、1本のアニメーション作品として各キャラクターのダイナミックな動きや、エステルを軸としたストーリー作品として、しっかりと感情移入できるように作っていきたいと思います。

——では最後にファルコムマガジンの読者やファンの方々にひと言ずつお願いします。

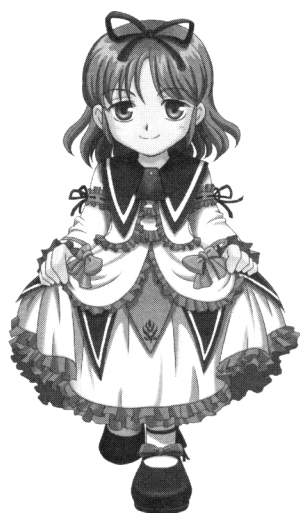
橘：やっぱりファンを裏切らないように気を引き締めて作品を作っていきたいと思いますので、きちんと認めてもらえるようがんばります。『空の軌跡』という作品のいいところを凝縮して、アニメーションとして見ごたえのある1本にしようと思っていますので、楽しみにしていてください。みなさんのご期待に応えられるよう作ってまいりますので、ぜひ観てください。

上：僕が何よりもファンなので、僕がいやなものはいやですって言い続けるので大丈夫だと思います。がんばるので完成を楽しみにしていてくれたらと思います。応援してください。

INTERVIEW

03

『空の軌跡』から『碧の軌跡』へ

『零の軌跡』の主人公・ロイドたち特務支援課の活躍を描いた新たな物語『碧の軌跡』を紐解くべく、『空の軌跡』の第1作目から制作の中心メンバーとしてシナリオなどに関わってきた近藤社長に、物語の魅力、制作秘話などを伺った。

日本ファルコム株式会社
代表取締役社長
近藤季洋

※本稿は2011年4月28日に発売された、「月刊ファルコムマガジン vol.3」の一部に加筆・修正を加えたものとなります。

街の人がおせっかいどこかホンワカとした世界観

――まずはシリーズの第1作目の『空の軌跡』についてお聞かせください。『英雄伝説』の6作目として発売された『空の軌跡』ですが、シナリオを制作するうえで『英雄伝説』として外せないポイントなどはありましたか？

近藤季洋（以下、近藤）：『英雄伝説』として外せないポイントはいくつかあったのですが、一番覚えているのが『英雄伝説』は登場人物が全員〝おせっかい〟ということです。メインキャラクターや街の住人にいたるまで、基本的にみんなが親切で、人を殺すような悪人は滅多に存在しない。『空の軌跡』は『英雄伝説』の3～5作まで続く『ガガーブトリロジー』を終えた次のステップということで新しいことに挑戦しようとしていたのですが、受け継ぐべきこともあるのではないか、という話を企画時のスタッフでよくしていました。世界に危機が訪れているけれども、どこか心が安らぐような、ホンワカとした雰囲気を持っている。ですので、シリアスな展開のなかでも、街の人がノンキなことを言っている……。シナリオ作成時は、そういったシリアスな部分と、クスッとできる部分があるのが『英雄伝説』独特の世界観だと思いますので、そこを両立するように気をつけました。

――逆に新しくチャレンジした部分というのはいかがでしょうか？

近藤：ワイスマンのような、本当の悪人を登場させたことです。あそこは、あえて挑戦した部分です。あとこちらは舞台設定になるのですけど、『英雄伝説1』～『5』までの旅というのは、まるごと世界ひとつを巡るものでした。しかし、ゲームデータが増えたり、マップの表現方法が3Ｄに変わったことなどで、昔のように街や村を大量生産するのが難しく

『ガガーブトリロジー』
「英雄伝説」シリーズ第2期の総称。互いに隣接しながらも、南北に渡る大地の割れ目「ガガーブ」と、東西に走る大山脈「大蛇の背骨」という険しい環境によって完全に分断・隔絶された3つの世界を舞台とする。

ワイスマン
結社《身喰らう蛇》を束ねる《蛇の使徒》のひとり。《白面》の異名を持つ男。『空の軌跡FC』『SC』のほぼ全ての事件の黒幕。『FC』では「アルバ教授」と名乗り、エステル達に接近する。

なりまして……。ただ、そういった　”壮大さ“ というのも『英雄伝説』らしさのひとつでもあると思っていましたので、壮大な世界観を表すためにゼムリア大陸という設定を考えました。

――『空の軌跡ＦＣ』のシナリオ制作は、どれくらいの期間がかかったのでしょうか？　また、シナリオのスタッフの人数は何人くらいだったのですか？

近藤：シナリオ制作の期間は忘れてしまいましたが、人数は最初に僕とシナリオライターのふたりでスタートして、最終的にほぼ３人です。

――それはブレイサークエストも含めてですか？

近藤：そうです。ただ、メインシナリオのプロットなどは初期のシナリオスタッフだけでなく、色々な人間が案を出しています。例えば、『ＳＣ』のグランセルでのカノーネが決起するイベントは当時の新人が出したアイデアだったりします。『英雄伝説』はファルコム作品のなかでも一番シナリオに時間をかけるタイトルなんです。豪華なグラフィックのデータといったものは人出が必要で非常に制作費がかかるもので、ウチのような中小のメーカーではなかなか大手メーカーさんに勝負できません。それならばと、”シナリオでは絶対に負けない“ ということで、頑張ろうと決めていました。ですから、『ＦＣ』は時間がかかってしまいました。ただ、シナリオの作業に関しては、ひとりやふたりいればできることなので、スタッフも大人数にはなりません。『空の軌跡』がスタートした時は、シナリオライターと僕のふたりでまずどういうことをやるべきか、連日アイデアを出していきました。例えば、時計をモチーフにした、歯車を使ったモノをキーアイテムとして出したい、新しい舞台はこれまでの『英雄伝説』ら

ゼムリア大陸
『軌跡』シリーズで舞台となっている架空の大陸。約50年前に起きた技術革命によって、「導力」と呼ばれる神秘のエネルギーを使って動く導力器（オーブメント）が広く普及している。

カノーネ
リベール王国軍情報部に所属する女性士官。『空の軌跡ＦＣ』で発生したクーデターの中核に関わっており、情報部の責任者であるリシャールを慕っている。

しさのある自然豊かな場所であるけれども、技術革新が起きていて、勢いのある時代をバックボーンにしたいなどです。あとは、遊撃士の設定です。冒険者ではありきたりですし、警官だと当時は世界観に合わない気がしたので、シナリオライターのほうが〝遊撃士〟という言葉を持ってきまして。そういったものをひとつひとつまとめながら『空の軌跡』としての形にしていきました。

――ゲームの制作期間はどれくらいだったのですか？

近藤：企画の立ち上げから発売までは2年以上が経っています。当時は僕が企画の段階からひとつのゲームの制作に関わるのは初めてだったこともあり、もちろん制作期間は意識してはいましたが、甘いところがありました。実はファルコムでは、例えば英雄伝説のような大作ＲＰＧでも開発期間は1年半と設定して制作を始めます。ところが他の職種にも言えることですが、ファルコムではひとり何役もこなす場合があるため、例えば途中で『イース』の手伝いをしていたり、『ぐるみん』を制作するために半年ほど『空の軌跡』の作業を止めることがありまして。……どのタイトルであっても制作は非常に楽しいんですけどね。ですから『ＦＣ』は実際の制作期間はもう少し短かったりするのですが、発表から発売まで間隔が空いてしまいました。

初めは1本で予定されていた『空の軌跡ＦＣ』と『ＳＣ』

――『空の軌跡』は、『ＦＣ』と『ＳＣ』の2作で発売されましたが、初めから2部構成で考えていたのですか？

近藤：最初は1本でした。ただ、そのなかで物語は大きく前半と後半に分かれていましたね。一度リベール王国を巡り、クーデターを阻止したあとにもう一度回るという。ファ

遊撃士
民間人の安全と地域の平和を守ることを第一の目的とした遊撃士協会（ブレイサーギルド）に所属する人員。中立的な立場で活動し、市民や子供達の憧れの的となっている。

リベール王国
ゼムリア大陸南西部に位置する国で『空の軌跡』の主な舞台。小国ながら高い技術力と資源、女王の巧みな外交で隣国との関係を保っている。

ルコムには社内プレゼンというものがありまして、そこで現状報告などをするのですが、ちょうど企画スタートから1年半ほど経った頃に進行状況を聞かれまして。それで作業内容を整理して答えたのが、「半分です」と。これは生涯忘れることのできない大失敗でした。アイデアをたくさん出したのはいいのですが、膨らみすぎてしまったんですね。2年近くかけて半分しか完成していないものを残り数ヶ月で片付けられるものではないということになり……。何となく脳裏に浮かんだのが、『イースⅠ』と『Ⅱ』だったんですね。ただ『イース』は売れたけれども、「『英雄伝説』で同じようにやって売れるのか?」「1本目が売れなかったら、当然続きは出せないだろう」などの不安もありまして。端折ってでも1本に収めるか、それとも2本にするか、一週間ほど悩みました。そこで、創業者の加藤が2本に分けてやってみろ、と背中をそっと押してくれまして。元々シナリオスタッフには、もし2本に分けたら面白いことができるという思いが頭の片隅にあったんです……。それが、『FC』の結末となるヨシュアの件ですね。物語を端折って収めるより話題になり、盛り上がるゲームにできるのではと考えて、チャレンジの気持ち半分と、不安半分とで物語をふたつに分ける決断をしました。

——PC版ですと、『FC』と『SC』の発売の間隔がしばらく空いていましたね。

近藤:1年と9ヶ月ぐらいですかね。間にやはり他のタイトルが入ったのと、『FC』が完成した時点で『英伝』チームは一回解散したんです。なので、『SC』は少人数で制作を始めたんですよ。ただ、いくら膨れ上がったとはいえ、一本のゲームをふたつに分けたので『SC』はゲームボリュームが足りないだろうと考えました。そこで、もうちょっとストーリーの密度を高めようということにな

りまして。……しかし実際に完成してみたら『FC』より遥かに凄いものができあがったという。

――密度がありすぎなくらいでしたよね(笑)。

近藤：ええ、ふたつ目の大失敗です。『FC』の倍ぐらいになりまして。この件で今は作業管理に関して、かなり慎重になりましたよ。当時は追加しなくてよかったのでは？　と上司は元より同僚からも言われたくらいで。『英雄伝説』のスタッフというのは、『英雄伝説』が好きで入社した人も多いんですね。ですので、アイデアが湧くように出てきましてね……。それを常に整理してまとめているのですが、まだ採用していないアイデアもあるくらいなんですよ。そこから、どんどん設定が広がり、今の『軌跡』シリーズになっています。

――ところで『空の軌跡FC』と『SC』の物語のテーマを教えていただけますか？

近藤：『FC』と『SC』はシンプルです。「対照的な女の子と男の子のキャラクターがいて、ひとりが光、ひとりが闇に対応しており、そのふたりが動乱のなかで絆を深めあっていく」。今考えれば、もうちょっとカッコいいことを言えるのかもしれないのですけれど、当時は僕らがまだ入社から2、3年ぐらいでガムシャラにやっていた時期で、そのなかで人気のあるタイトルを制作するというプレッシャーもあり、まずは『英雄伝説』の特徴であるキャラクターのドラマをきちんと見せようということで先ほどのテーマに決めました。またこれは自分たちに向けたテーマなんですけれども、今までの『英雄伝説』がやってないことを提示したいということもありましたね。それまでの『英雄伝説』は、純粋なファンタジー世界でした。そこで『空の軌跡』では、ある程度SF的な要素を絡めた世界

に挑戦しようということになりまして。そこから導力器（オーブメント）であるとか、導力革命で科学技術のある程度発達したリベール王国という舞台が生まれました。スタッフの間では、リベール王国のイメージは〝王政の残るヨーロッパの小国〟という話がありましたね。女王様が治めていて、上品で頭も良く、紅茶飲んでいそうな（笑）。僕と同世代のスタッフは作家の田中芳樹さんの作品をよく読んでいる世代なんですよ。ですから、氏の作品の『アップフェルラント物語』が何度か会議の中で出てきまして、影響されている部分があると思います。

――確かにゲームが『FC』、『SC』と段階を踏んだことで、キャラクターのドラマは深まった印象を受けましたね。また、『SC』をプレイした際、「ああ、リベールに帰って来た」という懐かしさも感じられて……。

近藤：ふたつに分けたことで、色々なことにチャレンジできたと思います。また、『空の軌跡』の2作がなければ、『零の軌跡』と『碧の軌跡』もなかったと思いますし。いつだったかあるブログで『FC』と『SC』のプレイインプレッションを見たことがあるんですけれども、「続編なんだからキャラもマップも同じで何が悪い？　といった割り切った作り方が凄い！」というようなことを書かれていたんですね。これは他社さんがやろうと思ったら、かなり勇気がいることだと思うんですよ。ファルコムの場合は、もともとベースとしているのがPCゲームだったのでそういうものに取り組み易かったのもありますし、ファンのみなさんがしっかり応援して待っていてくださるという部分でもチャレンジしやすかったのかな、と思います。

――ちなみにふたつに作品が分かれたことでチャレンジできたことというのは？

近藤：先ほどもいった、2作に分けたことで

導力器（オーブメント）
神秘のエネルギー・導力によって動く機械。照明や通信、乗り物など非常に幅広い用途で使用されている。魔法用の導力器は「戦術オーブメント」と呼ばれ、使用には技術と才能が必要である。

田中芳樹
スペースオペラやファンタジー、現代などを舞台とした幅広いジャンルの小説を発表している作家。代表作の『銀河英雄伝説』や『アルスラーン戦記』は発表から20年経った現在でも人気を博している。『アップフェルラント物語』は20世紀初頭の中央ヨーロッパの架空の小国・アップフェルラント王国を舞台にした冒険小説。主人公の少年ヴェルが悪党に監禁されていた少女・フリーダを助け出したことによって巻き込まれる大冒険を描く。

ドラマの密度が上がり、ゲーム全体を盛り上げることができたのが一点。あとは、例えばアネラスは『SC』からレギュラー入りしたキャラクターなのですが、元々ああいう形で登場する予定はありませんでした。彼女を使って序章を作ったり、ゲーム内のSDキャラしかなかった遊撃士メンバーにきちんと顔グラフィックを付けるなど、『FC』でやり切れなかった部分をフォローしたり、ファンのみなさんの声をゲームに反映できたことです。これは『FC』と『SC』に限らず、それ以降の『軌跡』シリーズでも意識していることですね。

『空の軌跡FC』&『SC』から『零の軌跡』への橋渡し

――では次に『空の軌跡 the 3rd』についてお聞かせください。こちらが企画されたのは、『FC』と『SC』が発売されたあとですか？

近藤：実は、『3rd』と『零の軌跡』はほぼ同時スタートなんですよ。"鉄は熱いうちに打て"ではないですけれども、『FC』や『SC』に入らなかったアイデアやエピソードを、ファンのみなさんがきちんと思い入れを持った状態でプレイしてほしいという思いがありまして先にこちらを発売しました。また、『零の軌跡』、当時は社内で『英雄伝説7』というタイトルだったんですけれども、システムなどのゲームのフォーマットを多少変えるということが決まっていたんです。そんなこともあり、『SC』までのシステムを継承できる『3rd』を先に手がけようということになりました。

――個人的に『3rd』で面白いと感じたところは、ケビンは主人公であるけれども、パーティに参加するキャラクターの過去などが一度に体験できることでした。

アネラス
大きなリボンが特徴の遊撃士の少女。『空の軌跡FC』ではサブキャラクターだったが『SC』ではスポット加入を果たし、『3rd』ではプレイヤーキャラクターに昇格する。

『空の軌跡 the 3rd』
2007年に発売された『空の軌跡SC』の半年後を描いた後日譚。七耀教会に属するケビンを主人公として前作のキャラクター達のその後や過去話をまとめる外伝的ストーリー。

ケビン
ケビン・グラハム。『空の軌跡 the 3rd』の主人公であり、独特な訛りで話す青年。七耀教会の巡回神父として登場したが、その正体は教会に属する12人の星杯騎士団のうちの一人。《外法狩り》の異名を持つ。

近藤：多分、そこが一番の売りだったと思います。各キャラのエピソードが断片的なので、ひとつの流れに添って提示していくのは無理がありますし、どうしようと悩んでいました。そこでレクルスの方石というアイテムを考え、《影の国》という異世界で冒険し、そこにある扉で個々のエピソードを見ていくという形にしました。

――最近、『３ｒｄ』の扉でのエピソードを改めて見てみたのですが、クロスベルであるとか『零の軌跡』への伏線がいっぱいあって驚きました。『零の軌跡』をプレイする前に、なんで振り返っておかなかったのかと、悔しく感じました（笑）。

近藤：もともと『英雄伝説7』と『空の軌跡』の間の物語が作れれば、ということがあって『３ｒｄ』は制作された面もありますから。そこで次の舞台、事件への伏線が語られ、ユーザーのみなさんの興味をそちらに向けるという。実は最初は3つの案があったんです。ひとつが『３ｒｄ』の物語で、もうひとつが『零の軌跡』のクロスベル、もうひとつが帝国だったんです。ではどれを始めようということになって、順番的にも、環境的にも『３ｒｄ』をまずやりましょうという形になりました。スタートがほぼ同時ということもあり『零の軌跡』のアイデアも出始めていたので、シナリオライターがプロットを持ち寄り、今の『３ｒｄ』の形になりました。

――『３ｒｄ』で、世界も凄く広がりましたよね。

近藤：リベール王国だけではなく、世界を広げていくという橋渡しに。それも1本の橋ではなくて、色々な方向に伸びていく橋渡し的な役割を『３ｒｄ』には込めています。ですからオズボーンが登場したり、レンがクロスベルにいるという情報が聞けたり……。ここから一気に世界が広がったうえに、物語は

レクルスの方石
湖の底から回収された謎の古代遺物（アーティファクト）。『３ｒｄ』においてケビンがリベール王国を訪れるきっかけとなった。

影の国
『３ｒｄ』の舞台となる異世界。人間の想いを反映させる力を持ち、魔物が徘徊するなど外とは違った法則で動いている。

オズボーン
ゼムリア大陸西部に位置するエレボニア帝国の宰相。豪腕な政治手法とその絶大な権力から「鉄血宰相」と呼ばれる。『碧の軌跡』では通商会議の合間の対談でロイド達を相手にその化け物ぶりを示した。

『零の軌跡』に向かっていくので、『3rd』をプレイされたうえで『零の軌跡』を遊ばれたユーザーさんは、ひとつの広がった世界観のなかで物語を楽しんでいただけると思いますし、ここから『碧の軌跡』にもつながっていく部分もあります。

――『3rd』で広がった世界観というのは、『FC』や『SC』の頃から考えられていたものだったのでしょうか？

近藤：『FC』の段階から、ぼんやりとはありました。ただ、ゼムリア大陸のどのあたりにどの国がっていうのはしっかりとはまだ見えてなかったんですけれども。その辺がまとまってきたのは、『SC』を終えたあとくらいです。実はリベール王国の地図は僕が考えたんですよ。その延長で『SC』の制作中に一度ゼムリア大陸の地図を起こしました。その後、シナリオスタッフが引き継いで、ノーザンブリアであるとか、レミフェリアであるとか、だいたいの位置を決めたようです。この地図はまだ開発チームにも見せていないようですが。

――ところで、『3rd』の物語のテーマはどういったものだったのでしょうか？

近藤：『3rd』は、「過去を乗り越える強さ」です。それはもちろんエステルにもありましたが、もともと『SC』のラストで、ケビンが、非常に重要なセリフを言っておりまして。それをいつか完結させようとずっと考えていたんですよ。ただ、それは『英雄伝説7』なのか、『3rd』なのか、最初の段階では悩んでいましたが。世界観を広げるというのであれば、七耀教会勢力、もしくは《身喰らう蛇》が主人公でもいいのではないかという話も出ていました。でも、執行者が主人公だと街の人と堂々と話ができないのでは？　ということもありまして(笑)。色々と悩んだ上でやはり教会で、ケビンを主役にする案が採用されまし

ノーザンブリア
ゼムリア大陸北方に位置する州。かつて「塩の杭」と呼ばれる謎の物体が突如国内に出現、その影響によって国が壊滅し自治州となった。

レミフェリア
ゼムリア大陸北部に位置する公国。医療先進国であり、クロスベル自治州にある聖ウルスラ医科大学の設立にも協力している。

七耀教会
「空の女神（エイドス）」を信奉し、ゼムリア大陸で最も広い信仰を集めている宗教組織。ケビンやリースはこの教会に属している聖職者である。

身喰らう蛇
「ウロボロス」。世界に暗躍する謎の組織。《結社》とも呼ばれ、世界の様々な事件に裏で関わっているとされている。自らの尾をくわえる蛇の紋章を掲げる。

執行者
《身喰らう蛇》の様々な計画を遂行するエージェント。それぞれがタロットカードの大アルカナに対応したナンバーを持つ。レンやかつてのヨシュアが属していた。

た。ライターの思惑としても、ケビンであれば過去との対話であったり、乗り越えて行く強さに特化した物語が作れるのではないかというものがあったようです。

――プレイヤーからすれば、『SC』である程度ケビンというキャラを知ったうえで、『3rd』で彼の過去のトラウマに触れる形になりますからね。

近藤：ケビンが主人公であれば、人間の内面的な方向に向けて物語が描けるという条件がそろっていたんです。『FC』と『SC』では、舞台が丸ごと新しいものなので、そこにヨシュアなどの過去のトラウマ話を持ち込んでしまうと、前置きが長くなってしまう可能性があると思うんですよ。『3rd』の場合は、すでにユーザーのみなさんが『空の軌跡』の世界観を知ったうえでプレイされるので、内面を描くのにうってつけだった。

――それに『3rd』からは、七耀教会を初めとしたゼムリア大陸のより深い設定もわかりますし。

近藤：『空の軌跡』の世界にもっと踏み込んでみたいと思う人にはうってつけのタイトルになったと思います。もし、これが最初からコンシューマーでの発売だった場合は、物語の内容も、もっと新しい人を意識した内容に変わっていたかもしれないですね。もしかしたら、『零の軌跡』のほうが先に発売された可能性もあります。『零の軌跡』は、〝零〟からのスタートなんですね。『3rd』は『空の軌跡』の物語を踏まえたうえでの物語なので、ちょうど対照的な存在になるんです。ですので、いい形で棲み分けができたのではないかと感じています。

新たな『軌跡』シリーズとして登場した『零の軌跡』

――次は、『零の軌跡』についてお聞かせくだ

さい。新たな『軌跡』シリーズとしてスタートした『零の軌跡』ですが、先ほどおっしゃっていましたが、作業のスタートが『3rd』と同じだったのでしょうか?

近藤:シナリオ的な着想が同時ということで制作は違います。『SC』のあとに『空の軌跡』を開発していたメンバーが、引き続き『3rd』をやるメンバーと、『零の軌跡』もしくは他のタイトルのヘルプに行くメンバーとに分かれたんです。『零の軌跡』が具体的に動き始めたのは、『3rd』が終わってからになります。

——『零の軌跡』は、PSPでの発売が前提で作られたと思うのですが、PCとPSPでシナリオ作成時に意識したことはありますか?

近藤:ハードが変わるから何かを変えるということは、あまり意識しなかったですね。ただ、ユーザーさんの傾向については考えました。コンシューマーのユーザーさんに楽しんでもらうには、『空の軌跡』と同じでいいのかというのが念頭にありまして。ファルコム作品は、ゲーム内容やビジュアルが控えめというか、おとなしめなイメージがあるのではないかと感じていました。それはそれで良さがあって、噛めば噛むほど味が出てくるような面もあります。ただ、コンシューマーのユーザーさんに受け入れてもらうためには、もう少しビジュアル的な面も意識したほうがいいのではというのがありましたね。ですから、『空の軌跡』のときにように片田舎から徐々にスタートするのではなく、最初から全開でいこうと決めました。

——見せるところは最初から見せる、という感じでしょうか?

近藤:経緯がバラバラの仲間が最初から4人そろっていて、都会を舞台に僕らは生きていく、といった感じのほうがこれまでとは違っ

たイメージも出せますし。こちらのほうが、前置きが長くなりすぎず、コンシューマーのユーザーさんにも見てもらいやすいのではないかと考えました。

——『零の軌跡』は4人で、それぞれの物語も描くという部分で『空の軌跡』からシナリオの着想なども変わって来ていると思うのですが、ストーリーでのテーマを教えてください。

近藤：よくネタにされるんですけど（笑）、「壁を越えていく若者たち」です。これはコンシューマーを意識した部分もあるんですけど、『英雄伝説』らしくもあり、今までこれをシリーズで明確に取り組んだことのない題材だったというのもありますね。もちろん壁を越えていくというのは普遍的なモチーフなので、これまでも描いてはいるんですけど。例えば初代『英雄伝説』であれば、主人公の王子がクーデターを起こされるということが壁なんですが、もっと身近で、10代20代のユーザーのみなさんにも共感してもらえるような壁。例えば、理不尽な大人の世界であったり、社会であったり……。こういったものは、ファンタジーの中ではより規模の大きな試練として語られることが多いと思うのですが、社会のシステムであるとか、体制など、より身近で具体的なものでやってみたいという気持ちがありました。他に今までの『英雄伝説』シリーズと明確に違うところは、4人でひとつということです。今までの『英雄伝説』の定石から言うと、まず主人公がひとりかふたりでスタートして、そこからひとりずつ仲間に加わっていく形をとっていたのですが、今回は終始4人というのは最初から決まっていました。その4人が、壁に立ち向かっていく姿を描く……。

——『零の軌跡』では、物語を進めていく過程で、特務支援課の4人それぞれの過去がわ

特務支援課
クロスベル警察内にセルゲイ・ロウによって設立された新部署。ロイド達が所属し、雑用から魔獣退治まで様々な依頼を請け負う。元々はロイドの兄・ガイの想いから作られた組織。

かっていくのも印象的でしたね。

近藤：出会いをじっくり描くのも重要ですけど、今回は逆にそこをぎゅっと圧縮してしまって、より絆やチームワークができあがっていく過程を細やかに描写しています。そちらのほうが、ロイドたちの関係をより深く、わかりやすく描けるのではないかという話が打ち合わせ時にありました。

――特務支援課の活躍を描く際にも、そういった点は気をつけたポイントになるのでしょうか？

近藤：これはもう、一番気を使っている点です。ユーザーさんのアンケートで、ロイドが好き、ティオが好きなど、個別に好きというのはもちろんあるんですけど、『零の軌跡』では4人が好き、特務支援課のチームの関係性が好きとおっしゃってくださる方が圧倒的に多いんです。これは、成功だったなと思っています。実は、現在『碧の軌跡』の情報公開が始まっていますが、ランディがまだキャラクターの紹介で登場していないんですね。そこはゲームの展開を考えて、そうなっているんです。どういうことなのか、今後の情報を楽しみにしていただければと思います。

――ちょっとお話がずれてしまいますが、今お話に出たランディなんですが、彼はクロスベルに来る前に猟兵団に所属していましたよね？　猟兵団は『軌跡』シリーズではよく聞く名前なのですが、いったいどういった存在なのでしょうか？

近藤：文字通り傭兵の集団ですが、野盗の類よりかははるかに組織だっていて、場合によっては国の命運を左右するような力を持つ武力集団ですね。設定的なところで言えば、猟兵団ごとで特色が違います。ランディのバックボーンとして出てくる〝赤い星座〟というのは、ゼムリア大陸の西部に神出鬼没で現れる最強の武力集団なんですね。それに

ティオ
ティオ・プラトー。「魔導杖（オーバルスタッフ）」のテストの為、エプスタイン財団から出向してきた少女。物静かな性格だがテーマパーク「ワンダーランド」のマスコット・みっしぃのこととなると熱くなる意外な一面も。

ランディ
ランディ・オルランド。酒と女性が好きな特務支援課の良き兄貴分である青年。元は警備隊に務めていたが、クビになりかけたところを特務支援課の課長セルゲイに拾われる。大陸西部最強の猟兵団の一つ、《赤い星座》の団長の息子でもある。

対して、例えばノーザンブリア自治州を拠点とする北の猟兵は《塩の杭》で国土が塩と化して国の経済が破綻したため、食い扶持を稼ぐためにやむなく猟兵団をやっています。あとは、《結社》に利用されて帝国の遊撃士協会を壊滅させたジェスター猟兵団。このほかにも、色々な猟兵団がいる設定になっています。ゼムリア大陸の西部は、不戦条約などで見た目は平和に向かってはいるのですが、まだまだ不安定どころか、争いの火種はあちこちに残っています。猟兵団は、そんな動乱の時代の産物ですね。

史上最高のクライマックス『碧の軌跡』がついに始動

――最新作の『碧の軌跡』についてお聞きしたいんですが、タイトルを『零の軌跡』ではなく『碧の軌跡』に変えられた理由を教えてください。

近藤：『空の軌跡』にならって『零の軌跡SC』という案も出たのですが、今回の『碧の軌跡』は『SC』というタイトルでは片付けられないくらいの大事件が起こります。『空の軌跡SC』のときのような感覚でプレイされていると、きっと驚かれると思います。そういうこともあり、販売の人間が”『英雄伝説』史上最高のクライマックス“というキャッチコピーを考えました。それに『碧の軌跡』には、『2』や『SC』という枠では伝えられないイメージもこめています。プレイしていただければ、『空の軌跡SC』を越えるクライマックスを楽しんでいただけると思います。

――シナリオ作成で、メインのパートはもう終わっているのでしょうか？

近藤：メインはもう終わっていますね。ただこれから演出のブラッシュアップであったり、スクリプトの入力などもあるので、まだ

塩の杭
旧ノーザンブリア大公国に「塩の杭」と呼ばれる謎の巨大物体が空中に突如として出現し大公国が崩壊に至った事件。これによって大公国の正規軍は困窮する民衆のために猟兵となり、猟兵団「北の猟兵」が誕生した。

遊撃士協会
遊撃士たちが所属する民間団体。本部はレマン自治州にあり、「国家権力に対する不干渉」を規約として掲げることによりゼムリア大陸各地に支部を持っている。

まだこれからが大事なところです。スタッフは、今が一番忙しい時期です。

——先ほど"最大のクライマックス"とおっしゃっていましたが、それはメインのシナリオを読まれての感想ですか？

近藤：それはシナリオが上がるどころか、プロットの段階で見せてもらって、これは来たな、と思いましたね。それほどの仕掛けが用意されています。あとプロットだけでも、小説一冊以上のボリュームがありました。

——それは凄いですね。ところで『碧の軌跡』のメインビジュアルやロゴにキーアがいますが、やはり本作では彼女がキーパーソンになるのでしょうか？

近藤：そうですね。『零の軌跡』では、ロイドの兄・ガイと同様に、彼女の謎が残ったままになっていますので。というか、『零の軌跡』でのキーアは、マスコット的なキャラクターではあったけれども、そのほとんどが語られていない（笑）。『英雄伝説』は、非常に緻密で、細かいところまで物語を描くシリーズなので、このままにしておくワケはありません。

——キーア関連で言うと、D∴G教団についても謎が残されたままになっていますね。穴あきの資料であったり、ヨアヒムがなぜキーアが巫女で、教団にとって重要な存在なのかを知っていたのかなど……。

近藤：あの辺りの設定に関しては、本当に二重三重に色々な伏線を張り巡らせています。キーアの天真爛漫な性格でさえ、大きな意味を持つんです。彼女に関してはすべての謎が解けるはずですのでご期待ください。

——すでに雑誌などで《身喰らう蛇》の第七柱・アリアンロードも発表されていますが、『碧の軌跡』ではついに彼らが動き始めるのでしょうか？

近藤：そうですね。今までやるぞ、やるぞと言っていた計画があったと思うのですが、そ

キーア
『零の軌跡』第3章「黒の競売会」で保護された記憶喪失の少女。天真爛漫な性格で特務支援課のマスコット的存在となる。『碧の軌跡』では彼女に関する謎を中心に物語が展開する。

D∴G教団
「空の女神（エイドス）」の存在を否定する狂気の教団。各地から子供を誘拐して非人道的な人体実験を行っていた。

ヨアヒム
ヨアヒム・ギュンター。聖ウルスラ医科大学准教授。しかしその正体は《D∴G教団》の幹部司祭で「零」での黒幕的存在。人間の身体能力を開発する薬品「グノーシス」の研究を行っていた。

アリアンロード
《身喰らう蛇》の幹部である《蛇の使徒》の第七柱。《鋼の聖女》もしくは《鋼》の異名を持つ白銀の甲冑をまとった女性。圧倒的な武力を誇り、『碧の軌跡』での、星見の塔において驚異的な実力の一端を見せた。

れが『碧の軌跡』で実行されます。

――ところで《身喰らう蛇》と七耀教会、D∴G教団は、敵対関係にあるのでしょうか？

近藤：《身喰らう蛇》などと比べると、D∴G教団はかなりランクが落ちますね。現状お伝えできるのはゲーム内で明かされていることぐらいなのですが、《結社》と教会に関しましては敵対していると言っていいと思います。お互いに動向を常に探っているという状態です。

――『碧の軌跡』をプレイすれば、その関係というのはわかったりするのでしょうか？

近藤：楽しみにしていてください。教会に関しては、『零』でクロスベルの教会に教区長がいましたが、彼が教会のなかでどういう立ち位置か語られているところがあるんです。そこはちょっと注目してください。

――《身喰らう蛇》だけでなく、教会も物語に絡んでくるのですか？

近藤：『零の軌跡』はロイドたちの物語で、彼らについては十分描かれたと思うんですよ。次のステップとなる『碧の軌跡』では、やはりゼムリア大陸のお話になっていくと思うんです。ですから、『零の軌跡』のときにバックボーンだったことが大きく前面に出てくることになると思います。《結社》や教会も、そういった世界のなかの要素なので、必然的に関わってくることになるかと。

――期待は膨らむばかりですが、ところで『碧の軌跡』が発売される前に『零の軌跡』を再プレイするとして、注目しておきたい人物や、押さえておきたいポイントを教えていただけますか？

近藤：それを言うと、ネタばれになるんですけれど（笑）。先ほど言った教区長、それにキーアですね。彼女に関しては、行動、セリフ、表情、すべてです。それらが全部結びついて明かされる謎は、やはり大きなものにな

りますね。キーアは、本当に無駄のないキャラなんですよ。あとは、明確に『零の軌跡』のラストで謎を残して終わっている人物は、やはり『碧の軌跡』で重要な役割を果たすのでフォローしておいたほうがいいと思います。ガイもそうですし、それからバレバレなリーシャとか(笑)。

――プレイヤーとしても、彼女の動向は気になりますね。

近藤：リーシャはロイドたちと今後も関係を持つんでしょうけど、その関係がどう変化していくかを追いかけるのも面白いと思いますし。それから先ほども軽く触れましたが、ゼムリア大陸、というか、クロスベルという街そのものの歴史ですね。そこが重要な要素として出てきます。『零の軌跡』ではあくまでもバックボーンとして描かれたものが、急にパッと目の前に現れて大きなうねりになっていくのが『碧の軌跡』の物語なんです。クロスベルの歴史的な部分は、『零の軌跡』の色々なところに伏線として埋め込まれているので、チェックしてほしいですね。

――先ほどおっしゃっていた、猟兵団の“赤い星座”も注目したいところです。

近藤：“赤い星座”については、『3rd』から名前が出ているんです。普段ならスルーしてしまうようなセリフなどが『碧の軌跡』の伏線になっていたりしますので、『零の軌跡』だけでなく『3rd』もプレイしていただければ、さらに楽しめると思います。ちなみに『3rd』のゲーム序盤に訪れる豪華客船ルシタニア号に盲目のジャーナリストがいるのですが、その人物は注目してみるといいかもしれません(笑)。さすがにちょっと細かすぎかもしれませんが。

ガイ
ガイ・バニングス。ロイドの兄。『零の軌跡』の3年前に殉職した捜査一課の捜査官。破天荒だが、熱血で人懐っこい性格のため多くの人に好かれた。また捜査官としての手腕は非常に高い。

リーシャ
リーシャ・マオ。劇団「アルカンシェル」の新米団員。トップスターのイリアに才能を見出されて強引に入団させられたあげく、新作の準主役に抜擢されてしまう。その正体は東方の裏社会で伝説と呼ばれる暗殺者・銀（イン）。

『碧の軌跡』、そして『軌跡』シリーズの未来

——今までお話を聞いただけでも、《身喰らう蛇》や七耀教会、教団と、ゼムリア大陸の謎などが次々と明かされていますが、『空の軌跡』『零の軌跡』と来て、今まででゼムリア大陸の物語は全体の何割ぐらい描かれたのでしょうか？

近藤：それはまだ、わかりません。ただ、この世界のお話はきちんと最後まで決着をつけたいと思っておりますので、ご期待ください。

——構想自体はすでにありますか？

近藤：かなりまとまってきていますが、作業を走らせながら考えている部分もあります。特に《至宝》の話は全部きちんと決着をつけたいですね。

——そうですね。『碧の軌跡』についてはまだわかりませんが、現在は『空の軌跡』で登場した《空の至宝》しか登場していませんからね。

近藤：そこは社員からもよく突っ込まれるところで耳が痛いのですが、柔軟に考えていきたいですね。《至宝》vs《至宝》という話があってもいいのではないかと思いますし（笑）。

——では最後に、『碧の軌跡』を楽しみにしている読者にコメントをお願いします。

近藤：『零の軌跡』を作り始めたときに、すでに『碧の軌跡』の構想はあったんです。ただ、『零の軌跡』から『碧の軌跡』にバトンタッチする手法は凄く考えまして。『空の軌跡FC』のときはパツンと切ってショッキングな方法で終わらせたのですが、それをもう一度とは思っていませんでした。『零の軌跡』では、物語をキレイに終わらせて、「え？　続きあるんだ？」って形にしたかったんです。ところ

至宝
かつて文明の発展の中心となっていた《七つの至宝（セプトテリオン）》が《大崩壊》によって文明が消滅したことにより7つに分かれた姿。それぞれひとつの《至宝》に対して一体の《聖獣》が遣わされたという。

が発売してみて、ユーザーさんの感想などを見ていると、「続きはもちろんあるよね」という意見が多くて、ガクッときたんですが逆に非常に心強かったです。そういうものを見つつ、早くみなさんに情報をお伝えしたいと強く思いながら制作してきました。ようやく3月に発表できて、予想以上の反響をいただきまして大変、うれしく思っております。また、そんなみなさんの応援の言葉をエネルギーに変えて、現在、スタッフが総掛かりで『碧の軌跡』を制作し、作業もラストスパートに入っています。"『英雄伝説』最大のクライマックス"というキャッチコピーに恥じないくらいの物語が準備できたと思いますので、ぜひ9月まで楽しみにお待ちください。

INTERVIEW

04

『軌跡』シリーズの集大成となる『碧の軌跡』

『空の軌跡』、『零の軌跡』、『碧の軌跡』と、『軌跡』シリーズ全作のシナリオを手がけた、ファルコムのシナリオメインスタッフの独占インタビューに成功した！

※本稿は2011年7月12日に配布された、「月刊ファルコムマガジン特別出張版 第1号」の一部に加筆・修正を加えたものとなります。

『軌跡』シリーズの集大成となる『碧の軌跡』

――『碧の軌跡』は「すべてを零へ――」というキャッチフレーズとともに、キーアのイラストが初報にて公開されました。やはり、キーアが物語のキーになるのでしょうか？　また、もしこのキャッチが物語に関わっているのなら、これに含まれた意味も教えてください。

シナリオスタッフ：キーアの位置づけはキーキャラクターというところなんですけれど、その中でも最重要といえますね。メインキャラクターではないのですが、鍵を握っていることは間違いないと思います。「すべてを零に――」というキャッチコピーはキーアのキャラクター性や設定に深く関わってきますね。ただし物語そのものに関わるかと言われると、ちょっと違うかなという感じはあります。物語を動かすのはあくまでも主人公であるロイドであったり、エリィやティオ、ランディであったりなので、このキャッチが『碧の軌跡』全体のテーマになってるかといえば、そうではないんです。あくまでもキャッチということですね。

――『碧の軌跡』のストーリーでのテーマをお聞かせください。また、シナリオを書く際、注意したポイントもあわせて教えていただけますか。

シナリオスタッフ：『空の軌跡』の『FC』と『SC』というのは特に「絆」というのがテーマだったと思うんです。『3rd』では主人公が変わって、毛色も変わり、「過去を乗り越える強さ」のお話だったんですね。『零の軌跡』ではかなり明確にテーマを設定しておりまして、「壁を乗り越える」というのを、テーマとしてかなり意識をしておりました。これは『碧の軌跡』でも引き継いでいるテーマでも

エリィ
エリィ・マクダエル。クロスベル自治州代表であるマクダエル市長の孫娘。政治家志望で周辺諸国に留学に出ていたが、政治とは違う切り口で世の中を見るため警察へと志願し、特務支援課に入ることとなる。芯の強いお嬢様でメンバー内では参謀的ポジション。

あるんですが、それと合わせて「同じ時代を生きていく」というテーマを、かなり意識して書きました。これは本当にいろいろな受け取り方があると思うので、その辺りは『碧の軌跡』をやっていただいてからですね。最終章のタイトルを見ていただくとなんとなくそうなのかな、という感じが出てくるかもしれないです。

あとはシナリオを書く際に注意したポイントなんですが、あえて言うならリアリティの構築です。たとえば社会とか経済とか、歴史、文化の技術的な進歩や戦争という闘争みたいなものって、現代社会では普通にあるじゃないですか。そういったものをゲームの中ですべて作りこんで同じように描いて、プレイしているユーザーさんがリアルだなって思うようなものを作りたいなと。逆にそうじゃないと、さっき言ったテーマとかを出してもちょっと白々しくなってしまう。そんなリアルじゃない世界でこんな無理言ったって、ってことになっちゃうし。『空』から『零』に世界観が通じているので、世界そのものに共感してもらうのが難しくなるということはないようにしたいな、と。それが近藤の言う丁寧さというのに繋がっているんじゃないかなと思います。

――シナリオで書きやすいキャラクター、逆に書くのに気を使ったキャラクターはいますか？

シナリオスタッフ：基本的にキャラをつかんでからテキストを書き始めるというスタイルをとっているので、書くのにほとんど迷ったことはないんですよ。最初だけは試行錯誤するんですけれども、一旦書き始めて慣れてしまえば、どんなキャラもある状況を与えられたらこう動いてくれるというのがわかるという感じですね。勝手に動いて勝手にしゃべってくれて……ただ、話の流れに沿ってちゃん

と動いてもらう必要があるので、そこは調整します。でも大体が彼らしく動いてくれるかな。書いてる途中で意外な動きをするキャラもいるんですけど、そういうのはちゃんとコントロールして。そういうところは、そのキャラならではの重要なところなんですけれども、コントロールできる限りはやってあげる、動いてもらうというのを大事にしています。

主人公のロイドなんですけども、結構感情移入しやすくてかつ芯が強い。ユーザーにとって好感が持てるようなキャラクターというのを心がけているんですけれど、逆にそれ以外は彼が自分ひとりで動いている、という感じはあります。見ていて気持ちいいという性格で立ち上げつつ、ちゃんとキャラクターとしてひとり歩きをしている。ランディとかセルゲイとかダドリーみたいなキャラクターはさらに勝手に動いてますね。キャラが立ってるので、書いててもう本当に彼らがそこにいるかのような感じがします。女性キャラもどのキャラも書きやすくて、誰が好みってわけじゃないんですけど、自分自身がいいなあとか惚れるという行動を各キャラがとってくれるという感覚はすごくあります。そういう点で愛が込められてない女性はいない。もちろん男性キャラもですけどね（笑）。気にかけたキャラをあえて言うならレクターなんですけれども、コンセプト的なところで彼は、単に強いだけではなく常に何か外してくる、意外なことをしてくるという意外性を売っているキャラクターなので、そのまま書いたらそのまま流れちゃう。だから常にワンクッション入れながらを心がけて書いています。それとは逆に書きやすいキャラクターというのがオリビエ。あれをたとえばほかのスタッフとかに「オリビエのセリフ書いてよ」って頼んでも、難しくてなかなか出てこないみたいな

んですよ。自分のほうが全然悩むことがなくて、息をするようにセリフがバーっと出てきて、なんでだろうなっていつも思います。オリビエに通じる変態チックなところが自分の中にあるのかなー、と(笑)。『空』から書き続けているのもあるし、オリビエはいつでもオリビエらしいからでしょうね。

――『零の軌跡』と『碧の軌跡』では、ストーリー上でどれくらいの時期が空いているのでしょうか?

シナリオスタッフ：一応は4ヶ月から5ヶ月くらいの間だと思っていただければ。その間にクロスベルでは市長選があって市長が変わったりとか、その市長の下に新たな体制ができあがったりとか。そういう中でロイドたちも新たな転機を迎えるという形になっています。ティオの頭身もイラストで見るとちょっとだけ変わっていますね。

――新キャラとしてランディとの因縁を感じさせるシャーリィ、シグムント。そして《身喰らう蛇》の第七柱・アリアンロードが現在発表されています。それぞれの注目すべきポイントを教えてください。

シナリオスタッフ：まずシャーリィなんですけど、あえて表現するなら「無邪気な人食い虎」です。一番タチが悪いですね。キャラクターとして魅力があるように書いてるので、そういうタチの悪いキャラながらも、惹きつけられる人は結構いるんじゃないかなと思います。見所は持っている武器ですね。シャーリーの武器はチェーンソーが付いた大型ライフルという、かなり凶悪なもので、彼女の暴れん坊っぷりを如実に表しているなと。彼女は意外な人物と絡んでストーリーを盛り上げる予定です。

　アリアンロードは……つくづくすごいデザインだと思うんですけど、《身喰らう蛇》って異質なデザインの人が多くて、カンパネル

シャーリィ
シャーリィ・オルランド。猟兵団《赤い星座》の副団長・シグムントの娘。ランディの従妹であり《血染めのシャーリィ》の異名で呼ばれる。一見無邪気な少女だが並外れた戦闘の才能を持ち、本性はランディいわく「人食い虎」。

シグムント
シグムント・オルランド。猟兵団《赤い星座》の副団長。今は亡きランディの父、《闘神》バルデルの弟で、ランディにとっては叔父にあたる。兄の息子であるランディを次の《闘神》に迎えようと特務支援課を訪れる。

カンパネルラ
秘密結社《身喰らう蛇》の《執行者》No.0《道化師》。あらゆる事件の見届け役だが、『碧の軌跡』ではロイド達と直接戦闘することとなる。見た目は少年だが、本人いわく「年齢と外見は一致しない」とのこと。

ラとかもそうなんですが、そういう中でも特に実力込みで飛びぬけている人です。実はその異質なデザインとか強さというのも理由があるという形になっていまして、その辺もかいま見えるようになっているので、お楽しみにというところです。強いと言われているアリオスや、今回出てくるシグムントとどっちが強いか？　というのは気になるかと思いますが、あえてこの場では言わないほうがいいですね(笑)。初登場シーンでは、正直みんなびっくりするかと思いますので期待していてください。

　シグムントのほうは、見たまんま強そうな人です。今回ランディの過去に関わる"赤い星座"という猟兵団が出てくるんですけど、正直ちょっとシャレになってない連中で。戦場における単純な戦闘力においては、帝国軍とか結社の戦闘部隊とかをも上回ってる奴らなんです。全員が一騎当千の力を持っているような集団です。彼らとは別に「黒月（ヘイユエ）」という異質な存在感を放ってるグループがいるのですが、前作では黒月とマフィアとの間に色々あって、黒月が天下を取ろうとしたところにその"赤い星座"がきて。今回それらがどう絡んでいくのかが見所になるかなと思っています。

——ロイドなど特務支援課のプロフィールを見ると、一度、特務支援課は解散しているようですが、その理由はなんでしょうか？　また、前作の事件を解決した特務支援課の面々ですが、『碧の軌跡』では彼らの中で変化したこと（心の変化や、人への対応など）はあるのでしょうか？

シナリオスタッフ：解散した理由というのは、『零』と『碧』の4、5ヶ月の間に市長が変わり、新しい体制がスタートしたという背景に起因しているので、『碧』をプレイしていただくことでその辺りの流れもわかるんじゃない

アリオス
アリオス・マクレイン。《風の剣聖》のあだ名を持ち、刀を操る凄腕遊撃士。クロスベル市民から絶大な信頼を得ており、特務支援課メンバーの目標であり越えるべき壁。『碧の軌跡』終盤ではロイドの兄・ガイの死に関わる重要な役割を持つ。

黒月（ヘイユエ）
「黒月貿易公司」を名乗り、クロスベル市港湾区に事務所を構える貿易商。正体はカルバード協和国の東方人街に多大な勢力を有する犯罪組織である。支部長であるツァオ・リーはクロスベルの裏社会を狙っているが、個人的にロイド達を気に入っており時折手助けをすることもある。

かなと思います。たとえば前作の教団の事件はロイドたちが解決したことになっているのですが、多くの人々に助けられて運がよかったから壁を乗り越えられたにすぎないんですよ。自分たちの力だけで解決したわけではないというか。もちろん彼らはがんばったし、そのがんばりを否定するわけではないんですけど、彼ら全員がまだまだ力不足だと思う部分は共通して持ってたんじゃないかなと思います。そういった課題がある上で、守るべき象徴としてキーアが現れて、彼らを仲間や家族として結束させたのは間違いないところです。そういった意味合いも含めて、支援課の一時解散というのは決して結束を弱めるものではなく、むしろ強めるものとして描かれるんじゃないかなと思います。ネガティブなものではないですね。

――現時点でノエル、ワジ、アリオス、ダドリー、リーシャ、オリビエなどの登場キャラクターが判明していますが、やはり『碧の軌跡』で発生する事件に彼らは深くかかわっていくのでしょうか？　また、今現在で言えるところで結構ですので、それぞれのストーリー上での立ち位置を教えてください。

シナリオスタッフ：『碧の軌跡』の中では本当にいろいろな事件が起きます。それに対応したキャラクターというのがそれぞれ関わってくるという形になります。たとえばノエルなんですが、警備隊にいるのもあるんですけど、クロスベルを守るという彼女なりの想いが描かれると思いますし、ダドリーは捜査官ということ、アリオスは背負った過去だったりとかについてです。リーシャは己に課せられた道なんていうのが関わってくるということで、それぞれの葛藤とかドラマが用意されています。その中でワジなんですけど、これはちょっとノーコメントで（笑）。彼は常にクールということが信条ですけど意外にも

ノエル
ノエル・シーカー。特務支援課のオペレーターを務めるフラン・シーカーの姉。ダブルサブマシンガンを使用した広範囲の攻撃を得意とする。支援課に導入された車の運転手を務め、所々でうかがえる車に対する愛からカーマニアであることが判明。

ワジ
ワジ・ヘミスフィア。クロスベルの旧市街で活動する知性派不良グループ「テスタメンツ」のリーダー。『碧の軌跡』では特務支援課に加わり、後半ではその素性が七耀教会の騎士団の中でもエリートである星杯騎士であることがわかる。様々な人物に性別を疑われるが、結局自ら明かすことは無かった。

ダドリー
アレックス・ダドリー。クロスベル警察の捜査一課に所属するインテリ風捜査官。遊撃士協会や特務支援課を快く思っていないが、警察としてクロスベルを守りたいと願う使命感と正義感は非常に強い。素直になれない様子はティオから「一種の照れ隠し」と称されている。

そういう葛藤とかが待ってるかも、とだけは言っておきます。オリビエは今言った彼らとは一線を画しておりまして、明確に立ち位置が違うんですよ。彼らはクロスベルに関わるドラマに巻き込まれていくんですけど、それに対してオリビエはどちらかと言うとエレボニア帝国であったり、より広いゼムリア大陸だったりとかのドラマの登場人物みたいなところがあるんですよ。ただ決して別々のところではなく、そういったいろんなドラマがクロスベルを中心としてダイナミックに展開していくのが『碧』の課題だと思っています。本来立ち位置の違うキャラクターが関わってくるという点ですね。そういう特殊なパワーバランスで成り立っているクロスベルの街の歴史、遺跡なんかも絡んでくるので、楽しみにしていてください。

——以前、『ファルコムマガジンｖｏｌ．３』にて行った、近藤社長のインタビューでは、本作ではクロスベルの歴史が重要になってくるとお聞きしました。クロスベルの歴史というと、各地に点在する遺跡が非常に重要な位置づけになってくると思います。

シナリオスタッフ：結局その辺りがどうなのかというと５００年前、ないしそれ以前に何が行われていたのかが『碧』で明らかになるところは期待していただいて良いかと思います。

——パーティーメンバー以外にもシュリやイリア、カンパネルラなど個性的なメンツも登場します。特にキャラクターで注目してほしい人物はいますか？

シナリオスタッフ：やっぱりカンパネルラは注目してほしいキャラですね。リベールに現れようがクロスベルに現れようが彼は彼というところで、謎めいたイタズラっぷりみたいなのを今回も楽しんでいただきたいです。後はイリアとかシュリとか、シュリは特にク

シュリ
シュリ・アトレイド。少年のような外見と言葉使いが特徴の元スラム出身の少女。『零の軌跡』でイリアに資質を見込まれ、劇団アルカンシェルに入団することとなった。『碧』では新作の公演に向けて特訓中。

イリア
イリア・プラティエ。「炎の舞姫」と呼ばれる劇団アルカンシェルのトップスター。私生活はだらしないが、観客を魅了するダンスと演技力を持つ豪快な女性。『碧の軌跡』ではシャーリィの襲撃からシュリをかばって再起不能とまで言われるほどの重傷を負ってしまう。

ローズアップされたんですけど、リーシャと同じく動向に注目してもらえると面白いなと思います。彼女はアルカンシェルの人なのでロイドたちとはまた違ったドラマが用意されていて、ストーリーの別の象徴的な役割を担うような感じになります。後は中盤にうれし恥ずかしみたいなイベントもありますので。他に注目すべきキャラとしてはミレイユ准尉というキャラがいまして、これはランディの元同僚で『零』だと操られて出てきてランディが怒るというキャラなんですけど、あのキャラクターが出てくるというのはちょっと注目してほしいところですね。外見については皆さんいろいろ期待しているようですけれど、それは余裕で上回るかと…これは言わないほうがいいですかね(笑)。確かファルコムマガジンの小説で挿絵がちょっと出たようで、それでグッときた人は期待していてください。

――『碧の軌跡』の前の話になる『零の軌跡』ですが、本作はすべての謎が明かされませんでした。(ガイを殺した犯人、キーアの正体、ランディの過去など)。『碧の軌跡』があるということが前提としてこういった謎は伏せられたままにしていたのでしょうか?

シナリオスタッフ：それはもちろんそうですね。最初からセットで大まかな流れは構想されていまして、一応『碧』から入っても楽しめるようにはしてるんですけども『零』をやってるとよりキャラに思いいれができますし、『零』で解決しなかった点の解答編として『碧』を楽しむことができるので、ちょっとお得かなという構成を狙っています。ただ『碧』からやってもらっても大丈夫だというのは心がけていますね。

『碧の軌跡』その新たなるイメージ

――『零の軌跡』は新たな土地で、新たな主

アルカンシェル
クロスベルの専用劇場で公演を行う劇団。国内外から絶大な人気を得ており、公演のチケットを取るのは至難の技。

ミレイユ准尉
クロスベル警備隊に所属するランディのかつての同僚。事実上、責任者となっているベルガード門の部隊の中ではトップを争う実力を持つ。『碧の軌跡』で顔グラフィックが追加され、人気が急上昇した。

ファルコムマガジンの小説
電子マガジン『月刊ファルコムマガジン』に掲載されている『英雄伝説 零の軌跡 四つの運命』のこと。特務支援課4人の過去の話を描いており、警備隊時代のランディの章の挿絵でミレイユ准尉のビジュアルが初めて明かされた。

人公たちを迎えた新しいシリーズであるとともに、レンとエステルたちの結末など『空の軌跡』の決着をつけた物語という印象を抱きました。『零の軌跡』のシナリオで狙ったことなど、今だから言える裏話を教えてください。また、シナリオを書く際に書きやすかったところ、何度か書き直したところなどありましたら、教えてくださいい。

シナリオスタッフ：まずエステルとヨシュアとレンのことなんですけども、『ＳＣ』で一応彼らエステルとヨシュアの話は一旦終わってるんです。でも軌跡シリーズで世界観が続くというのは、当然彼らの物語が続いているというのを意味していて、新たな道であったりドラマであったりというのが用意されてないと嘘でしょってなってしまうんですよね。近藤も言っていたかと思いますが、『３ｒｄ』は軌跡シリーズの世界観を広げるって意味合いもあるので、『零』の舞台で前作の主人公のエステルたちが仮に現れるのであれば、やっぱり変わらず道を歩いてるというのを表現したいと。『３ｒｄ』でもケリのつかなかったレンのエピソードを書ききるというのはむしろ必須だと思いまして……これはやらなきゃ駄目だと。それこそが軌跡シリーズであり、真骨頂になっているのではないかという。だからと言ってそれがロイドたちと全然関わりがないと唐突になってしまうので、全然関係させない決着のさせ方は考えていませんでしたね。ロイドたちが彼らを助けることで、彼らの話が決着したということに大きな意味があるのかなと思っています。

裏話的なところなんですけど、クロスベルが大きな貿易都市という設定自体は『ＳＣ』からあったんですよ。だけどここまで巨大な近代都市であるというところまでは実は想定していなくて。『空の軌跡』が『３ｒｄ』で完全に終わって今回クロスベルってところを舞

台にした時に、舞台としての魅力というのを煮詰める必要というのをいろいろ考えていました。『零』はシティアドベンチャーというところで魅力的にしたいと考えて、クロスベルの街がチューニングアップされていったという経緯があります。あとはたとえば、導力ネットワーク構想が唐突に感じられた人もいるかもしれないのですが、この構想自体は『空』の『FC』から実は言われてきたことなんです。そういう伏線もインフラとして加えつつ若干サイバーパンクなテイストも盛り込んで、伝統的な小国のリベールとは違う魅力的な設定ができあがったんじゃないかな、と思っています。

　ヨーロッパだったりとか伝統的なものを持つところはやっぱりその伝統を守っている。リベールというのはそういうところなんだと思います。技術はあっても伝統を大事にしてる。クロスベルは逆に伝統はないからここまで近代的な外観ができるんじゃないかな、とも思っていますね。クロスベルのモデルというのがいくつかありまして、魔都と呼ばれていた頃の上海、あとはショービジネスとか犯罪に彩られたイメージがあるロサンゼルス。そういうテイストを意図的に取り入れています。そういう要素からアルカンシェルのような集団が登場したりという背景がありますね。『碧』で超高層ビルディングというのができるんですが、これはもう20世紀前半の摩天楼がニューヨークに出現した頃というところも参考にしています。後はミシュラムというリゾートがあったと思うんですけど、そこは大都市近郊のリゾートパークという点で、シンガポールとかに若干影響を受けています。

　シナリオを書く際に書きやすかったところは、基本的にキャラと同じようにストーリー構成を練ってから書き始めるのであまり書き直したというところがないんですよ。書きや

導力ネットワーク構想
端末同士を導力ケーブルで結び、莫大な情報のやり取りや管理を可能にする計画。元々はリベール王国のツァイス中央工房との共同で開発が進められていたもので、クロスベル国際銀行の資金提供を受けて実現した。

ミシュラム
クロスベル市南東に位置する高級保養地。テーマパーク「ワンダーランド」を始め、別荘地やアーケードなどクロスベル一の観光スポットとなっている。マスコットキャラクター「みっしぃ」はティオのお気に入り。

すかったって言うよりは熱中してノリノリで書いたというのがあって、３章の最後の「黒の競売会（シュバルツオークション）」。あれはそんな感じですね。これがやりたかった！って（笑）。それまではキーキャラクターのキーアが、条件が整わなくてなかなか出せなかったんですよ。その前に支援課のメンバーの絆をきちんと描く必要があったので。そこを描いてからキーアを出したかった。だからなかなか出せなかったんですけどね。なので黒の競売会では、ようやく出せたところもあり、テンションアップしました。この辺りでインターミッションという、キーアを連れて市内を巡回できるほのぼのとしたイベントがあるんですけど、回れば回るほどいろんなイベントが仕掛けられているんですよ。隠しクエストがあったり。そこはちょっとやりすぎたかな（笑）。『零』と『碧』を含めた物語が、ある意味そこから始まったという感じですね。

――『碧の軌跡』をプレイする前に『零の軌跡』を振り返ってプレイするとして、注目しておきたいポイントを教えてください。

シナリオスタッフ：さっきの話とかぶってしまうんですけれど、やっぱりキーアですね。彼女と出会う黒の競売会であったり、彼女を連れて歩けるインターミッションというのはあちこち回っているだけでいろんなイベントが発生するんですよ。それらのイベントは単純にキーアの可愛らしさを楽しむだけのものじゃなくて、クロスベルという舞台を深く理解する上で結構役に立つんです。だからインターミッションをあんまり回ってなかったユーザーさんや、初めてやるというユーザーさんは、いろいろ回ってみると楽しいんじゃないかというのは言えますね。あとは、最終章の病院に行く前に探索ができるんですよ。ここで南口に出てバスに乗ると電話がかかっ

てきて、「予想外の事態だ」って伝えられるんです。そこからBGMが小休止的な穏やかでまったりしたBGMから、じっとりした不気味なBGMに変わるんです。その連絡があるイベント以降はすべてひっくり返った感じのBGMが流れ始める仕掛けになっているんです。でも街の人たちのセリフは変わらないんですよ。変わらないのが逆に違和感という、一皮むけばこんな状況だったというのをBGMで演出しています。ここら辺も楽しんでもらえるポイントのひとつなのかなと思いますね。そのまま行っちゃうとその感覚が楽しめないんですよ。あえて引き返して違和感を楽しんでほしいですね。その状況で大聖堂のほうまで行っちゃって、そこでガイの墓参りをすると、ちょっとした面白いこともあります。別にそのイベントが起きる前でも起こるんですが、そういうBGMの中でイベントを見てみても面白いと思いますね。基本的にファルコムってBGMとか音楽に関する演出にかなりこだわってると思うんですけど、軌跡シリーズは基本的にシナリオとサウンドスタッフがかなり綿密な打ち合わせをするんですよ。お互いが納得するまでとことん話し合いをしていまして、『零』をこれからプレイする、または再プレイするにあたってはそういったこだわりみたいなものに気をつけて見ていただければ、より楽しめると思います。

『碧』発売直前の今だからこその『空の軌跡』シリーズ

――PC、PSPで発売された『空の軌跡』ですが、シナリオ製作スタッフから見て、どういったところがファンを惹きつけたと思いますか?

シナリオスタッフ：いろいろあると思うんですけど、リベールという伝統的な小国があってその舞台を徹底的に磨き上げたというのが

やっぱり印象的だったんじゃないでしょうか。それぞれ魅力が違う五大都市があって、それを中心とした5つの地方に住んでいる人々の息吹が感じられるとか、違った自然景観を用意してたりとか、後は歴史を感じさせる要素もあったりとか。そういう流れの中でオーブメントという技術革命が組み込まれていってたり。当時そういう一個一個の要素に相当なこだわりと熱意をつめ込んだ記憶があるんですよ。そういうものを土台にした上で、エステルとヨシュア、彼らだけではなくてほかのいろんなキャラクターたちの物語を丁寧にダイナミックに描いていったというのが、他のRPGにない魅力につながっていったんじゃないかなと思っています。

——エステルとヨシュアのふたりの物語を描いた『空の軌跡』ですが、そこではヨシュアの過去に深く関わる存在として《身喰らう蛇》が登場しました。現時点で言えるところで結構ですので、彼らの目的などをあらためて教えていただけますでしょうか？

シナリオスタッフ：多くは言えないんですけど、彼らは基本「盟主」という存在を最上位に見ています。その中で、今回出てくるアリアンロードのように、七使徒と呼ばれる人物たちはいろいろと自分たちのスタイルを貫いている人たちなんです。そういったアリアンロードたちでさえ、盟主には心底敬意を抱いているんです。盟主は「オルフェウス最終計画」というのを遂行するために使徒たちを動かしているという設定があります。はっきり言ってそれ以上のことは明かせないんです（笑）。ただ言えるのは彼らの狙いが「七の至宝（セプトテリオン）」に向いているということと、それが軌跡シリーズにおいてとても重要な意味を持ってるということは確かに言えることだと思います。

——ちなみに、レンやヨシュアが『空』と『零』

五大都市
リベール王国の中でも特に発展しているグランセル・ロレント・ボース・ルーアン・ツァイスという5つの地方と同名の中心都市。ロレントは『空の軌跡』の物語の出発地点であり、エステルの出身地。

盟主
秘密結社《身喰らう蛇》の筆頭。いまだ謎多き人物で、攻撃的で口の悪い《使徒》《執行者》からも敬われる絶対的なカリスマの持ち主。

七つの至宝（セプトテリオン）
かつて空の女神（エイドス）から授かったとされる7つの古代遺物（アーティファクト）。至宝一つにつきそれを見守る一匹の聖獣がつき、『碧の軌跡』ではツァイトがこの聖獣であることがわかった。

で結社を抜けましたが、結社は彼らを自由にさせたままなのでしょうか？

シナリオスタッフ：実はこれ作中にちゃんと言われてるんですけど、《身喰らう蛇》というのは秘密結社にあるまじき「盟主の掟」というのがあります。それは何かというと、「執行者にいかなる自由も与える」ということと「強制的に結社には引き込まない」ということ。そういう意味でヨシュアもレンも、盟主の掟の下に結社を抜けるという自由を選択したということで、追及を免れているということです。これはこの掟が、単に盟主の寛大さによるものなのか、それ自体に隠された意図があるのかどうかは明言されていないんですよ。意外と使徒同士でそういう話が出てきたりとか、不可解な掟だって言われたりもしてるんですけど。どういう意味があるんだろう、って想像してみるのも楽しいですね。

――『３ｒｄ』で世界の広がった『空の軌跡』ですが、『零』・『碧』に続く物語として特に気を使った点はどういったところでしょうか？　また、『零の軌跡』をプレイするとして、どういった点は押さえておいたほうがいいでしょうか？

シナリオスタッフ：歴史的なバックグラウンドを持っていて魅力的でわかりやすい、かつ広がりもある大きな舞台設定というのを構築しようというのが最初『空の軌跡』を開発するにあたってのコンセプトだったんですよ。それでその最初のモデルケースのひとつがリベール王国であって、そこから帝国とか共和国とかいろんな周辺国の設定、さらに導力革命というものに裏づけされた技術革新というのがある。そういった設定が『零』や『碧』につながってるんじゃないかなと思います。そういう点では、つながりと広がりに気を使いましたね。後は『碧』に関してなんですけども、『空の軌跡ＳＣ』の時にエレボニア帝国

エレボニア帝国
ゼムリア大陸西部に位置する巨大な軍事国家。鉄道網が発達しており、『空の軌跡ＦＣ』の10年前にはリベール王国に侵攻してきた過去がある。

とカルバード共和国とリベール王国の間で、不戦条約というのが結ばれてるんです。三者で結ばれたものなので、実はクロスベルにはかかっていないんですけど。その辺りの問題が『碧』では、あらためて浮上してくるというのは言えます。ここら辺は意識しながら『空』や『零』をやってると『碧』をやった時にストーリー展開がわかることになるかもしれませんね。

――『零の軌跡』をプレイして、今『空の軌跡』をプレイしている、またはこれからプレイするファンもいると思うのですが、そういった方に『空の軌跡』のシナリオでどういったところを注目してほしいと思いますか？

シナリオスタッフ：それぞれの違いを楽しんでもらえたらな、と。基本的に『零』というのが大都市を拠点とした物語で、大きな都市を舞台にアドベンチャー的なことをしながらいろんな事件が起きる、という形式なんですけれども、『空』の冒険というのはリベールを巡る旅なんですよね。留まっていろいろなことをするのと、旅をするというところの違いです。『零』ではライバル的存在で出てきた遊撃士が主役で、彼らの絆とか成長が描かれているという、テイストとしては『零』と結構ガラリと変わるところがあるんですけど、それはクロスベルやリベールという土地柄に関するものだったり、舞台設定に起因するものでもあるので、そういう違いを比べながら、楽しんでいただけるといいなと思います。後はいろんな設定とか伏線がどうやって『零』につながっていくのかを確認するのは結構楽しいんじゃないかなと。

――最後に『碧の軌跡』を楽しみにしている読者にメッセージをお願いします。

シナリオスタッフ：テーマとストーリーとキャラクター、それと演出とBGMやゲームシステム。すべての意味合いにおいて軌跡シ

カルバード共和国
エレボニアとリベールの東側に位置する民主国家。移民を多く受け入れているが、その弊害として国内ではテロ事件が多数発生している。

リーズの集大成になるかと思います。物語もそうですけど外の部分に関してもですね。演出などでキャラクターをどう魅力的に磨いていくか、とか。そこまでやるからには、とかなり自分たちの中でハードル上げちゃっているんですが、スタッフ一同全力でがんばっていますので9月29日の発売を楽しみにしていただけるとありがたいです。

INTERVIEW

05

最新作『碧の軌跡』から振り返る、日本ファルコムの30年

近藤社長に、ファルコムが築き上げてきた30年の歴史、そして、取材日当日にマスターアップしたばかりだという『碧の軌跡』の最新情報についても熱く語ってもらったぞ。

日本ファルコム株式会社
代表取締役社長
近藤季洋

※本稿は2011年8月26日に発売された、「月刊ファルコムマガジン vol.7」の一部に加筆・修正を加えたものとなります。

実は今日マスターアップしたばかりなんです！

——マスターアップされた今のご心境をお聞かせください。

近藤季洋（以下、近藤）：『碧の軌跡』は『軌跡』シリーズの中でも、ボリュームの大きいタイトルなんですが、前作の『零の軌跡』が終わってからちょうど一年足らずでこの規模のゲームを作るというのが実は初めてでして、「行けるのか？」という気持ちはあったのですが、なんとか辿り着けました。この原動力は、『碧』を発表してからいただいたユーザーさんの励ましや、スタッフのがんばりでした。ユーザーさんには大変感謝しています。

——改めて『碧』という作品のテーマ、ストーリー、キャラクター、見どころなどについてお聞かせください。

近藤：もともと『零』と『碧』はセットで構想を練ってきました。もちろん『零』は『零』できちんと盛り上がる話だったのですが、『碧』を作り終えて思ったのは、やっぱり『零』は『碧』へのプロローグ的な位置づけだったのかなって気がしています。『碧』は〝シリーズ最大のクライマックス〟と謳っているように、最初から最後までクライマックスのような展開なんですよ。それは物語の盛り上がりは当然として、『零』のキャラクターや『碧』の新キャラクターたちが激しく入り乱れており、まさに〝シリーズ最大のクライマックス〟にふさわしい密度の高い展開になっているかと思います。看板に偽りなしと確信しています（笑）。

——前作ではちょっとしたあいさつや、掛け声など、声付きでキャラがしゃべるというよりは、まさにパートボイスという言葉がぴったりなイメージだったと思うのですが、本作ではＰＶを拝見する限り、かなりキャラクター

『碧の軌跡』
2011年9月に発売された『軌跡』シリーズ第5作目。メインテーマは前作の「壁を乗り越える」に「同じ時代を生きていく」が加わった。前作で解決されなかったキーアの出生やロイドの兄・ガイの死の真相が明らかになる。

パートボイス
ゲームにおいて重要な場面や一部にしか音声が入っていないこと。

がしゃべっているという印象を受けました。

今回、パートボイスというより、きちんとセリフをしゃべらせようと考えたのは、なぜでしょうか？　こういった部分は、ファンからの要望があったりしたのでしょうか？

近藤：もともと日本ファルコムという会社は、ゲームとしての仕組みを一生懸命追求していくところがあったのですが、『軌跡』シリーズをきっかけに、キャラクターへの人気というものを今まで以上にいただけるようになりまして。そこからボイスに力を入れ始めたのですが、『碧』のボイスは『零』の2倍以上の時間をすべて新規に収録をしました。

――これまでの『軌跡』シリーズになかった要素で、『碧』から採用されたシステムや要素はありますか？　また、前作では採用することはできなかったけれども、本作だから採用できたというアイディアなどはありますか？

近藤：まず、前作『零』でちらりと見せてはいたのですが、実装できなかったものがいくつかありまして、今回はきちんと入れました。まずは、支援課には端末が置いてあるのですが、それを使って『ポムっと！』という対戦ゲームができるようになりました。次は、「ミシュラム」という保養地にあったテーマパークですね。前作では入り口までしか行けなかったのですが、今回は中に入るエピソードもきちんと盛り込まれていますので、中にあるアトラクションのほとんどを遊んでいただくことができます。

『碧』からの新要素としましては、車の支給ですね。前作では特務支援課は警察の日陰者という立ち位置で待遇はよくなかったのですが、晴れて功績が認められ、だいぶ警察内部での待遇も変わりました（笑）。これを使うことで、移動時間を短縮できるようになります。さらには車自体のカスタマイズもできますので、自分好みにアレンジしてみるのも楽

『ポムっと！』
画面上部から落ちてくるポムの色を揃えて消していく落ちものゲーム。ゲーム本編でキャラクターのアカウントを追加することで対戦相手が増えていくシステムで、特務支援課の端末でプレイできる。『零の軌跡』ではティオとヨナが対戦するシーンが見られた。

しみにしていただければと思います。

――『軌跡』シリーズを制作されていて、操作の快適性などが上がっていますが『碧の軌跡』では、どういうところに特に気を使って制作されていますか？　できれば、ストーリー、システムの両面で教えてください。

近藤：プレイアビリティの向上は常に考えておりまして、ユーザーさんからのご意見もたくさん拝見させていただいております。例えば戦闘シーンで時間のかかる演出などは、今作ではスキップできるようにしております。また、先ほども申し上げた導力車に関してもそうですね。ですが、導力車によって移動が単調になってつまらないというユーザーさんもいらっしゃるかと思いますので、そこはきちんとファルコムらしく、途中のフィールドにも宝箱やフィールドアクションで破壊できるオブジェクトを配置したりなどして、徒歩で散策する醍醐味というものは残しておりますのでご安心ください。

――『碧』は『零』の続編という形になりますが、前作からデータを引き継いだ際は、どういったところが引き継がれるのか具体的に教えていただけますか？　また、周回プレイを踏まえ、前作では周回プレイ用のデータの引き継げる内容をプレイヤーが選ぶことができました。本作でも、周回プレイ向けの引き継ぎ要素はあるのでしょうか？　また、どういったものが引き継げるのか、教えてください。

近藤：引き継げるものはいろいろあるのですが、代表的なものは「レベル」ですね。より具体的に申し上げますと、『碧』のスタート時のキャラクターのレベルは『45』なのですが、前作でこれ以上のレベルに到達していた場合、そのレベルからスタートすることができます。レベルやステータス以外のところで言うと、前作ではシナリオの中で選択肢を

フィールドアクション
街道などのフィールドの探索で使用する特殊なアクションのこと。ここではパーティの先頭にいるキャラクターが装備している武器で攻撃するアクションを指す。

選んでいって、特定のキャラと親密になるというシステムがあったのですが、そちらも引き継がれていきます。さらにいうと、前作のクエストなどで仲良くなった住民とも、仲良くなった状態でスタートすることができますね。ですので『碧』をプレイすると「久しぶりだね。あの時はありがとう」といったようなセリフを言ってくれます。また、前作にもあったクリア後の引き継ぎシステムは『碧』にもあります。さらに今回は、周回プレイをしたい方にはいろいろ便利なボーナスをご用意してますので楽しみにしていてください。

——今後の『碧』について、何かお考えになっていることはありますか。気が早い質問ではあると思うのですが、『空の軌跡』の『3rd』のような次につなげる物語、もしくはスピンオフのような、例えばリーシャのカルバード共和国時代の物語をゲーム化するなど、『碧』から先の展開を、どのように考えているのか、教えていただけますか?

近藤：まだ現時点では『碧』も発売していないので詳しくはお話できませんが、『零』と『碧』を着想したときに、実はもう一本『軌跡』シリーズの企画があったんですね。ですので、今後そちらもやってみたいなという気持ちはあります。ちなみに『碧』の作中にも、そちらに少し触れているところもありますので、もしそちらを見つけていただくことができたら、今後の『軌跡』シリーズがどうなっていくか、少しわかるかもしれませんので、そういう面でも楽しんでいただければと思います。

——まだまだ『軌跡』シリーズには謎の部分が数多くありますからね（笑）。

近藤：執行者はもちろんですが、盟主なんてスタッフ内でもまだまだ謎の部分が隠されていますから（笑）。

日本ファルコムが歩んできた30年

――移植作やリメイクを除いても80タイトル以上ものタイトルがリリースされていますが、その中でもご自身の中で特に印象深いタイトルなどはありますか。

近藤：以前も少しお話させていただきましたが、入社のきっかけになった『白き魔女』ですね。Windows版は一番初めにシナリオに携わったタイトルでもありますから。私の同期もやはり学生の頃に『白き魔女』をプレイして魅せられたメンバーでして、そのチームによって『空の軌跡』が生みだされました。『白き魔女』と『空の軌跡』は死ぬまで忘れられないタイトルだと思います。

――日本ファルコムとはどのようなゲームメーカーですか。また、30周年を迎えられた原動力はどこにあるのでしょうか。

近藤：私はファルコムの30年のうち、13年を経験していることになるのですが、その13年間、そして、その前のファンだった頃の時代を含めて考えてみると、「変わったなぁ～」と思うところと「変わってないな～」と思うところがいろいろありますね。「変わってないなぁ～」と思うところは、スタッフがみんなゲームが心底好きな人たちで構成されていて、ゲームに対しては決して妥協せず、丁寧に作り込んでいるところですね。逆に「変わったなぁ～」と思うところは、ＰＣゲームからＰＳＰなど、コンシューマーに移行したことですね。

――日本ファルコムというと、ツイッターや公式サイトの掲示板、かつてはファルコムショップ、ｊｄｋバンドによるライブを定期的に行うなど、他のメーカーよりもファンとの交流というのを大切にされている印象を受けます。こういった部分は、やはり今までも

大切にしてきた部分であり、今後も重要だと考えていらっしゃるのですか？

近藤：そうですね。やはりファルコムのゲームのことを「好きだ」って言っていただけている方たちというのは、私たちが今後ゲームを作り続けていく上で非常に大事な方々だと思っています。そういう方たちと触れあうためにも、ツイッターやフェイスブックなどを積極的に活用しているところです。

――30周年を記念して、ねんぷちの総選挙をやられましたが、1位レン、2位エステル、3位フィーナという結果でした。この順位に対しての感想はいかがでしょうか？　とくに『イース』の1作目のキャラが3位に入ったのが驚きでしたが。こちらの結果に関してはいかがでしたでしょうか。併せて、今後4位以下のキャラクターのねんぷち化の予定などはありますか？

近藤：やっぱりフィーナが入ったのは意外でしたね。この企画が決まった時に、やっぱり『軌跡』シリーズのキャラが上位を占めるんじゃないかな、とは思ったのですが、まだまだ『イース』を応援してくださっている方がこれだけいらっしゃったんだなぁと。逆に安心しました。うれしかったですね。4位以下のキャラクターに関しても、スタッフ内では是非やりたいという意見が大多数でして、なんとか形にできればと思っていますね。

――ちなみに、ファルコムヒロインではなくヒーロー総選挙という企画のご予定はありますか？　また、もしその企画が実際に行われたとしたら、誰が1位になると思われますか。

近藤：ヒーロー総選挙に関しては、ユーザーさんからもよくご意見をいただいたりもしていますので、機会があればやってみたいと思いますね。1位は……難しいですね（笑）。でも、アドルが上位に入ってほしいなという気

ねんぷち
グッドスマイルカンパニーが販売するフィギュア「ねんどろいど」のミニサイズ版。デフォルメされた2.5頭身ほどのビジュアルが特徴で、『碧の軌跡』の完全予約限定版にはティオとエリィのセットが付属されていた。

フィーナ
『イース』に登場する双子の女神の妹神。サルモンの神殿跡に囚われていたところを主人公の冒険家・アドルに救出される。アドルにほのかな想いを寄せていたが、人間である彼と結ばれることはなかった。

アドル
アドル・クリスティン。『イース』の主人公。燃えるような赤毛が特徴の少年で、後に偉大な冒険家となる。彼の残した冒険日誌は百余冊に及ぶという。「イース」シリーズは番外編を除いてこの冒険日誌を翻訳・物語化したものという形をとっている。

持ちはありますね。あとはもちろん『軌跡』シリーズのヨシュアやレーヴェ、ロイド、ランディにも頑張ってほしいところです。

――ねんぷちのイベントもですが、30周年記念として、さまざまなイベントを開催されています。今後、とくにファンに注目してほしいイベントを教えてください。

近藤：やはり東京ゲームショウには注目していただきたいですね。現時点では公式サイトで出展内容を公開していますが、それ以外にもサプライズを用意していますので、ぜひ会場にお越し下さい。ゲームショウが終わると10月にはＯＶＡ『空の軌跡』のイベントが調布で行われます。ここでは上映会はもちろんなのですが、ｊｄｋバンドによるライブイベント、しかもこちらはランティスさんとのジョイントライブになっていますので、今までにないものになるのではと思っています。

――近年では、『イース』のキャラと『軌跡』キャラが一堂に会する『ＶＳ』。また、最近では、日本一ソフトウェアさんの『クラシックダンジョン2』の『軌跡』や『イース』キャラの登場や、コンパイルハートさんの『超次元ゲイム ネプテューヌmk2』にファルコムちゃんが登場するなど、自社、他社とのコラボタイトルが発売されています。日本ファルコムとして、他社とのコラボタイトルを制作するとした場合、どういったタイプのゲームにしたいと思いますか？

近藤：今までは参加させていただいているという立場なのですが、もしファルコムでそのようなゲームを作るということになったとしたら、まずはファルコムらしい「しっかりとしたゲーム作り」という点を念頭に作っていくと思いますね。

――今後のファルコムについて、何かお考えになっていることはありますか。また、日本ファルコムという会社として挑戦してみたい

レーヴェ
《身喰らう蛇》の《執行者》NO.2《剣帝》。本名はレオンハルトだが、仲間からは「レーヴェ」と呼ばれている。かつてヨシュアの姉・カリンと恋人の関係だったが、カリンの死をきっかけに《身喰らう蛇》へと身を投じる。

『クラシックダンジョン2』
拠点とダンジョンを行き来してキャラクターを成長させるシンプルなシステムが特徴のPSP用ソフト。豊富なテンプレートやおえかきエディットなど、キャラクターだけではなく武器もデザインできる自由度の高いキャラメイクが人気。

『超次元ゲイム ネプテューヌ』
2010年に発売されたプレイステーション3用RPG。登場キャラクターのほとんどが実在するゲームメーカーをイメージさせる名前となっている。その他のゲーム内用語や世界の名称も実際のゲーム業界がモデルとなっていることが大きな特徴である。

ことはありますか？

近藤：今、「ゲーム」というのは今まで以上に形を変えて広がっていると思うんですよね。今までのゲーム機、ＰＣのほかにもスマートフォンなどで遊べるソーシャルアプリなどもそうですよね。そういう意味では、ゲームをプレイする人口というのは爆発的に増えてきていると思うんです。そういった中で、ファルコムがどうなっていくべきか、もしくは、ファンのみなさんがファルコムにどうあってほしいかというのは重なっていくと思うんですよ。それは、ファルコムが今まで以上に、しっかりと作り込んだＲＰＧゲームを作っていくということなんだと思います。

――日本ファルコムに入りたいと思っている若いファンに向けて、アドバイスをいただけますか。

近藤：まずひとつ言えるのは、日本ファルコムっていう会社は、例えば開発スタッフはそれ専門でやってきた人ばかりではないんです。今プログラマーをやっているスタッフが、大学時代は経済学を専攻していたりということもあります。なぜこういう人たちが今前線で活躍しているのかというと、「ゲームを作りたい」という情熱をきちんと持っているからなんです。専門的な技術を持っている人はもちろん重視することはするのですが、その情熱をきちんと持っている人は行動にも表れますので、そこを大切にしたいです。あとは、ゲーム制作というのはチームワークが非常に大切な作業です。そのためには相手を思う「想像力」が必要になってくると思いますので、そこも大切な要素だと思います。

――最後にファンへメッセージをお願いします。

近藤：シリーズ最大のクライマックスの名に恥じないものになっているかと思いますので、楽しみにしていただければと思います。

ソーシャルアプリ
SNS（ソーシャルネットワーキングサービス）において、ユーザー同士の交流を機能として生かしたWEBアプリケーション。このアプリを通じて他のユーザーとの交流を図ったり、情報を交換するなどの機能が提供される。

また、『零』をやっていない方は、今がプレイするチャンスです（笑）。『軌跡』シリーズに限らずですが、ゲームショウでは様々な情報を発表いたしますので、そちらも楽しみにお待ちください。30周年を迎えたファルコムですが、今後も真心を込めてゲームを作っていきたいと思いますので、今後ともよろしくお願いいたします。

ゲームショウ
コンピュータエンタテイメント協会が主催する日本最大規模のゲームの総合展示会。正式名称は「東京ゲームショウ」。2011年に開催された際のファルコムブースでは、みっしぃのストラップやファルコムマガジン特別出張版の無料配布など大盛況を見せた。

INTERVIEW

06

jdkバンドボーカル・小寺可南子が語る「ファルコムとの出会い」

数多くのファルコム作品の主題歌を歌いながら、ラジオのパーソナリティも務め、今やファルコムサウンドを代表するボーカリストになった小寺可南子さんに、歌手として、そしてファルコムサウンドメンバーとして、いろいろお話を伺った。

ファルコム jdk バンド（ボーカル）

小寺可南子

PROFILE

大阪府大阪市出身 6月19日生まれ O型。ヤマハ音楽院大阪ボーカル科卒業。日本ファルコムのゲーム『イース』や『軌跡』シリーズで主題歌やエンディングソングなどを歌唱。同ゲームソングを奏でるファルコム jdk バンドとして毎年様々なライブやイベントに出演している。他にも、都内で楽曲制作・ライブ活動をしながらコーラス、CM ソングやナレーションなど多岐にわたり活躍中。

※本稿は 2011 年 11 月 30 日に発売された、「月刊ファルコムマガジン vol.10」の一部に加筆・修正を加えたものとなります。

問題児とファルコムとの出会い

——まずは簡単に自己紹介をお願いいたします。

小寺可南子（以下、小寺）：緊張するな～（笑）。ｊｄｋバンドのボーカルを務めさせていただいている小寺可南子と申します。よろしくお願いします！

——07年に新生ｊｄｋバンドの一員として活動される前から、歌手として活動されていたかと思いますが、歌手になろうと思われたのはいつ頃でしょうか。

小寺：歌は昔から大好きで、小さい頃に撮ったホームビデオでも、童謡とかを歌っている姿が残っていたりしているんですよ。でも、その頃は自分が歌い手になろうなんて夢にも思っていませんでした。実際に歌手という仕事を意識し始めたのは、音楽教室の恩師に勧められてボイストレーニングを始めた高校生の頃でした。

——その恩師の方はなぜ小寺さんにボイストレーニングを勧められたのでしょうか。

小寺：もともと私は3歳の頃から地元の音楽教室に通っていたんですね。そこで先生に勧められ、エレクトーンやピアノ、ドラムまで習っていたんですよ。それからしばらく経ち、高校生になった頃、私の親戚が結婚することになったんです。その時に突然「ピアノで弾き語りがしたい」と思いまして、先生に相談したんですよ。そうしたら、「そもそも君は歌えるのか、ためしに歌ってみなさい」ということになり、歌ったところ「これは見どころがある」と思っていただいたようで。それまでは、何をやってもダメだったんですけどね（笑）。

——その後、デビューまでの道のりはどのようなものでしたか。

小寺：まずは高校卒業後に、音楽の専門学校に進みました。しかし、入ったはいいものの、なかなか問題児でして（笑）。実技の成績はいいのに、授業態度がよろしくなかったり、出席日数が足りていないとかで……。卒業時も迷惑をかけっぱなしでした（笑）。当然、卒業時にも、「小寺はないわぁ」という雰囲気だったんですが、ベースの先生にお声をかけていただいて、音楽制作事務所を紹介していただいたんです。その事務所はCM制作なども手がけていまして、私もCM関係のお仕事でデビューさせていただいたという感じです。

——その事務所でお仕事されている中で、日本ファルコムと出会われたということですか。

小寺：そうですね。jdkバンドは07年ですが、一番初めにファルコムさんのお仕事をさせていただいたのは、06年に発売された『空の軌跡SC』のエンディングテーマ『I swear』でした。もともとその事務所では、う～みさん（『星の在り処』）や山脇宏子さん（『銀の意志 金の翼』）、伊藤和子さんやしばざきあやこさんがすでにファルコムさんとお仕事されていたんですよ。演奏陣に関しても、今jdkバンドでベースを担当している榎本君とか、ギターの井上君も、直接事務所に所属というわけではないのですが、縁があったんですね。ちなみに後日知ったんですが、ファルコムさんが『SC』のエンディングを歌う歌手を選考する中で、私を指名してくださったのが加藤会長だったんですよ。本当に私は運がいいんだなと思いました（笑）。ちなみにそれまでの歌い手としての仕事は、デモソングやCMソングなど、15秒や30秒といった短いものばかりだったので、一曲まるまる歌わせていただくお仕事というのも、『I swear』が初めてでした。そして、「小寺可

う～み
北海道函館市出身、高知県在住のアーティスト。自称「歌う旅芸人」。『空の軌跡FC』エンディングテーマ「星の在り処」のボーカルを担当。

山脇宏子
大阪音楽大学卒。バンド活動の他、CMやイベントなどにも出演。バンド解散後は拠点を東京に移し活動中。『空の軌跡SC』オープニングテーマ「銀の意志 金の翼」のボーカル担当。

しばざきあやこ
大阪出身のアーティスト。MagnetsU（マグネッツ）というオリジナルユニットでも活動している。『イース The Songs of Zemeth』、『ぐるみん』エンディング楽曲「Friends」、『空の軌跡SC』「I Swear」の作詞など、ファルコムとの縁は深い。

南子」とクレジットされる曲も初めてだったので、初めてづくしの思い出深い一曲です。

――『I swear』からｊｄｋバンド再結成までの間はどのような活動をされていたのでしょうか。

小寺：ちょうど『ＳＣ』が出るタイミングで、ゲーム中の曲に歌詞をつけたボーカルアレンジバージョンの企画が始まりまして、『Dive into your fate』や『Missin'』をやらせていただきました。その時に歌っていた私、山脇宏子さんとしばさきあやこさんの名前のイニシャルを組み合わせるとたまたま『ＳＫＹ』になるということで、『空の軌跡』にもかかっているし、そういうユニットを作ってイベントをしたいねと話していたんですね。すると、あれよあれよと実現化してしまい、渋谷でライブをやらせていただきました。演奏陣も今のｊｄｋバンドの一員だったメンバーがいたりと、ある意味それがバンドの前身だったといえるかもしれませんね。でも当時は、ファルコムさんの音楽で継続してライブしていくなんて思ってもいませんでした。あくまで『ＳＫＹ』のライブがやれてよかった！　という感想でしたね。

――そして、07年についに「イース20周年」を記念してｊｄｋバンドが再結成されたわけですね。

小寺：そうですね。ですが、ｊｄｋバンドは、『ＳＫＹ』のライブメンバーがそのままスライドしたわけでもないですし、結成後もさまざまな状況に応じて参加メンバーが変わる、非常に流動的なバンドなんですよ。ですから当時は「結成！」という気持ちはまだ、そこまではありませんでした。ファルコムサウンドを生で聴いていただくというコンセプトを発揮する舞台として、「ｊｄｋバンド」という場所が生まれたイメージですね。私自身も、そのコンセプトが一番大切だと感じてい

ます。ゲーム内のＢＧＭに近いクオリティの音楽を生で演奏できるメンバーが揃っていれば、それがｊｄｋバンドだと思います。もちろん、長年ライブ活動をしていく中で、「このリズムを刻んでくれるのはあの人しかいない」というように、信頼関係は深まっていきましたけどね。それは私以外のメンバーも感じていることだと思います。

——結成後は、ライブ活動などを通して、より一層ファルコムサウンドに触れる機会が多くなったかと思いますが、ずばりファルコムサウンドとはどのようなものだと思いますか。

小寺：ちょっとズレたお話になってしまうかもしれないんですが、例えば私の持ち歌に『空の軌跡ｔｈｅ ３ｒｄ』の主題歌『Cry for me ,Cry for you』っていう曲があるんですが、レコーディングをしている時はスピード感があってライブでも盛り上がるだろうなと思っていたんです。これが実際にライブで歌っていくうちに、合いの手を入れていただいたりと、生き物のように変わっていったんですよ。「この曲はこんな表情も持っていたんだな」と、いつもライブをするたびに驚かされています。これは『Cry for me , Cry for you』だけじゃなく、ほかのボーカル曲やインスト曲も同じなんですね。

——今までライブで歌ってきて、演奏を聴いてきた中で、特に思い入れのある曲を教えてください。

小寺：本当にいっぱいあって迷っちゃうんですが、「ライブで」ということであれば、やはり『Cry for me , Cry for you』になりますね。ライブでのパフォーマンスや、ステージの上で曲をどう表現するかということを教えてもらった曲のひとつがこの曲なんですよ。

——インストの曲ではいかがでしょうか。ちなみにインストの曲が演奏されている時は、

どのように待機されているのでしょうか。

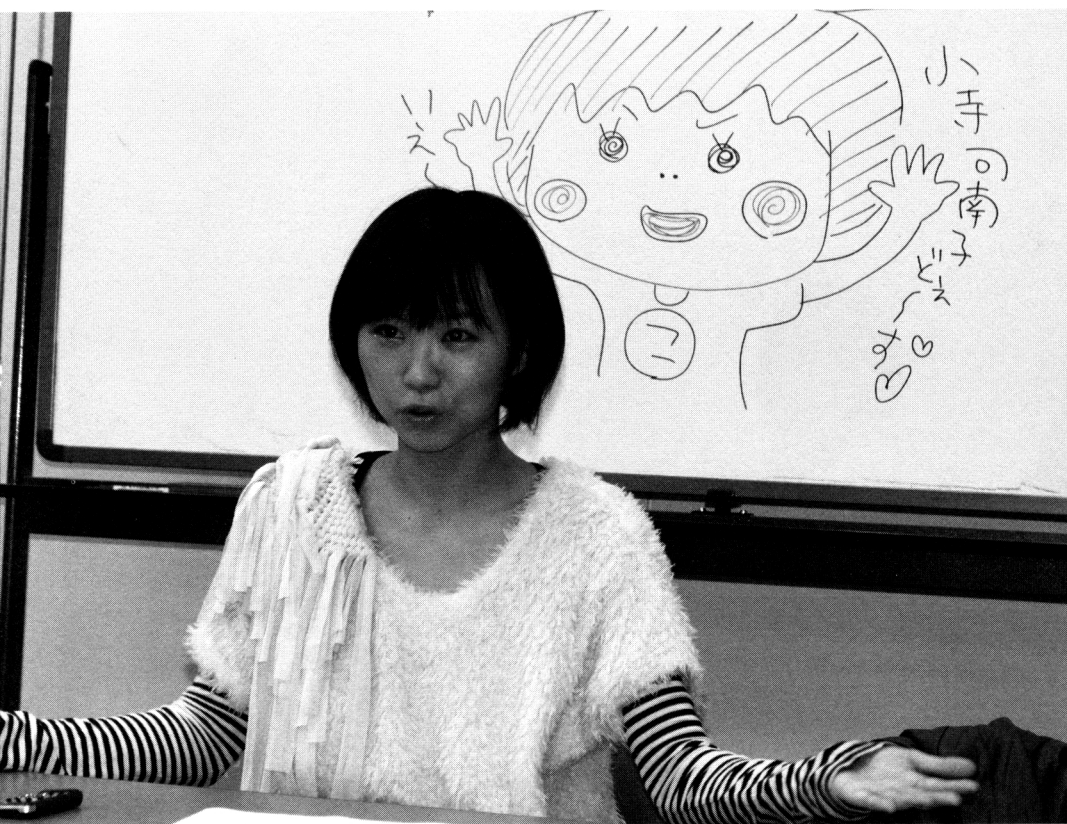
小寺：まず、はじめにインストの曲が演奏されている時ですが、私は楽屋に一度戻って、モニターでチェックしてますね。次に出るタイミングを計るというのはもちろんあるんですが、リハーサルでは歌以外にも、もちろんインストの曲も演奏しているわけです。みんながその時に作り上げた熱を何倍にもしてライブで放出しているので、その姿を見るのが単純に大好きなんです。「今回も爆発してるなー！」って（笑）。で、インストの曲から特に思い入れのある曲ということですが、これはバンドのみんなも好きだと思うんですが『イースSEVEN』の『INNOCENTPRIMEVAL BREAKER』ですね。この曲のボーカルバージョンを歌わせていただいているからというのもあります。ほかには『イースII』の『TO MAKE THE END OF BATTLE』とかも大好きですね。ものすごく高まります（笑）。

――少し意地悪な質問ですが、逆に歌うのが難しい曲はありますか。

小寺：私はカラオケも大好きで、最近ファルコムさんの曲もどんどん入るようになり、よく歌うんです。でも、何回歌っても難しいなぁって思うのは『イースI&IIクロニクルズ』で歌わせていただいた『In Adventure World』ですね。この曲は多分聴くからに難しいと分かっていただけるかとは思います。もうひとつ挙げるとするなら『ツヴァイII』の『ボクラノ未来』ですね。こちらは聴いている分にはそんなに難しそうでもないんですが、実際に歌うと本当に難しいです（笑）。疾走感のあるメロディーラインの中を十六分音符で刻んでいくんです。あと、サビがものすごく低いところから高いところまで広いレンジを行ったりきたりするんですね。そしてまた十六分音符のメロディーに戻ってくると

『イースI&IIクロニクルズ』
Windows版『イースI・II完全版』をベースにPSPに移植した作品。イースのコンシューマーゲーム機移植作品としては、開発、販売を日本ファルコムが手掛けた初のタイトル。

『ツヴァイII』
2008年に発売されたWindows用アクションRPG。魔法世界グランヴァレンを舞台に、若きトレジャーハンター・ラグナと、吸血鬼の真祖の姫アルウェンが繰り広げる冒険物語。

いえ〜
どえ〜す♡

（笑）。歌詞が壮大なのに、音に乗せることを意識しすぎるとその広がりが出せない、でも難しい！　という感じです。ぜひみなさんにも歌ってみていただきたいですね。ホントに難しいよ！　逆に歌いやすいのはバラードですね。バラードをもっと歌わせてください！

――今後、ライブで歌を入れてみたい曲はありますか。

小寺：今ちょうど『碧の軌跡』をプレイしているんですが、クロスベルの歓楽街で流れている曲とか、裏通りで流れている曲みたいに、ちょっとｊｄｋバンドではやったことのないテイストのものをボーカル、インスト問わずやってみたいですね。

――引き続きライブ関係のお話をお伺いさせていただきます。そもそも基本に立ち返って、ライブとＣＤの違いとはどこにありますか。

小寺：当たり前の話ですが、みなさんの前で演奏する前に、ゲームに収録するためにレコーディングをするわけですよね。でもそのタイミングだと、曲がどういうシーンで流れるかという情報を聞く前に音を入れているわけです。もちろん、主題歌とかは別ですけどね。そして、その時のレコーディングは、ゲーム内で流れることを意識して演奏しているんですよ。ですから、それをライブでみなさんに向かって演奏する時には、全然別のものになることも少なくないですね。ｊｄｋバンドはすべてが生演奏なので、打ちこみのシンセの音がなかったりするわけです。そんな中で原曲を可能な限り再現して演奏するので、怖くもあり楽しくもあります。原曲ももちろん大切なナンバーなんですが、ライブでしか味わえないものもたくさんあるので、ぜひ一度ライブで聴いていただきたいです。

――ライブに来てくれるファンのみなさんはズバリどのような人たちですか。

小寺：ひと言でいうとスポンジみたいな感じ

です。分かりにくい例えですみません（笑）。というのも、私たちが放出するものを、全部吸いこんでくれますし、かと思えば、その吸いこんでくれたものを、「そこまで搾って返してくれるの!?」っていうくらい、返してくれますから。本当に熱くて愛情にあふれた方たちだなぁっていつも思います。

音楽活動以外にも果敢に挑戦！

――今年はライブももちろん、それ以外の分野でも大活躍をされていますが、10月からスタートしたwebラジオ『ティオのファルコムラジオめんどくさいです…でもがんばります』のパーソナリティというお仕事についてお聞かせください。

小寺：これはね「すいません！」としか言いようがないです（笑）。毎回現場に行くたびにミズさん（同じくパーソナリティを務める声優の水橋かおりさん）に、アドバイスをたくさんいただいているんですが、それ以上に仕事に向かう姿勢やひとつひとつの作業を見させていただくだけで勉強になります。パーソナリティのお仕事については楽しいのひと言です。「こんなに楽しくていいんですか!?」というぐらい（笑）。もともと大阪にいた頃は声優さんのラジオが大好きでよく聴いていたので、そんな方たちと同じ現場でお仕事できて、楽しくてしょうがないです。まだまだ勉強不足ですが、温かい目で見守っていただけるとうれしいです。

――そして、さらには『英雄伝説 空の軌跡 THE ANIMATION』で、アニメの主題歌デビューも果たされましたね。

小寺：ありがとうございます！ 昔からアニメソングは大好きだったので、本当に感無量ですね。２０１１年は本当にいろいろな夢が叶っちゃいました。もともと主題歌になっ

『ティオのファルコムラジオめんどくさいです…でもがんばります』
『零の軌跡』ティオ役の水橋かおりと小寺可南子がMCを勤めるWebラジオ。毎週ファルコムにゆかりのゲストを迎えてにぎやかに送る45分。ラジオ公式HPのほか、ランティスネットラジオとニコニコ動画で聴取できる。

水橋かおり
北海道札幌市出身の女性声優。アーツビジョン所属。ゲーム好きとしても知られ、しかもかなりのやりこみ派らしい。

た『銀の意志　金の翼』は、ライブで歌わせていただいていたんですが、今回はそのアレンジバージョンになります。ひとりで劇場上映を観にいったんですが、アバンタイトルが少しあったあとにオープニングという流れだったので、「ここで来たー！」とテンションが上がりまくっちゃいました（笑）。今まで歌わせていただいていたゲーム、そしてラジオ、アニメと、小寺可南子は全方位ファルコムさん一色で、今年はすごく幸せでした。

――今、全方位というお言葉がありましたが、以前ドラマCD『英雄伝説 空の軌跡 ヨシュア物語～封じられた記憶～』では、声優にも挑戦されていましたね。

小寺：それは……声優と言うのもおこがましいです（笑）。本当に申し訳ありません！　本当にどの世界でもプロの方々というのはすごいですよね。歌手と同じく、マイクの前に立つお仕事なのに、こんなにも違うのかと思いました。収録後に、「好きだからってなんでも『やりたいです！』って言ったらダメなんだと」反省しまして……。役柄としては、すでに死んでしまっているヨシュアの姉・カリンをやらせていただいたんですが、今後また万が一、ドラマCDでカリンが登場することもあるかもしれないので、失礼のないよう、今でも家で練習は続けています。本当に声優をされている方々は尊敬してしまいます。

――いろいろな活動をされ、激動の一年だったかと思いますが、今後やってみたいことはありますか。

小寺：これは明確な答えがひとつありまして、ｊｄｋバンドでいろんな土地でライブをやりたいです。東京と大阪ではライブをしたことがあるんですが、札幌や名古屋、福岡のように、各都市でやれたらいいなという思いはずっと抱いています。これはバンドメンバー全員の願いなんですが、それとは別に、私個

『英雄伝説 空の軌跡 ヨシュア物語～封じられた記憶～』
2009年にキャラアニから発売されたドラマCD。ヨシュアを主人公とした「3rd」のワンエピソードを収録している。

カリン
カリン・アストレイ。ヨシュアの実姉。ハーメルの悲劇で凶刃からヨシュアをかばって命を落とした。また、レオンハルトとは恋人関係にあった。

人としては、20代のうちに自分自身の足跡をなんらかの形で……例えば写真集とか、そういうもので残しておきたいという密かな野望があります。とは言ってみたものの、これは恥ずかしいのでカットでお願いします！(笑)あとは、ゲームをもっとやります！

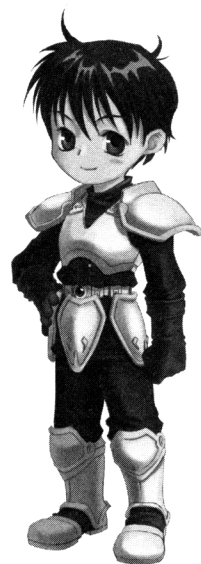
――最後にファンのみなさんにメッセージをお願いします。

小寺：12月10日に『Falcom jdkBAND 2011 X.mas Live inYOKOHAMA BAY HALL』やります！　今までライブに来てくださった方も、そうでない方も、ぜひ聴きにきていただければと思います。ｊｄｋバンドはライブのために作られたといっても過言ではないので、きっと楽しんでもらえるはずです。ぜひ、我々の生き様を見にきてください！　ラジオもティオ役の水橋さんはもちろんのこと、毎週豪華なゲストさんを迎え、さらにはラジオドラマがあったりとなんともぜいたくな番組です。そして、ラジオでもお伝えした通り、今年の年末に行われるコミケに、日本ファルコムさんが初出展されています。せっかくの出展なので、私も何かやりたい、なんなら売り子でもやりますよ！　と思っています。ライブに冬コミと、「ファルコム三昧」の年越しをオススメします！

INTERVIEW

07

今だからこそ振り返る『軌跡』シリーズ

２０１１年は30周年ということで、多くのメディアで話題を呼んだ日本ファルコム。そんな激動の一年間、そして２０１２年の展望を近藤社長に直撃インタビュー！

日本ファルコム株式会社
代表取締役社長
近藤季洋

※本稿は2012年1月31日に発売された、「月刊ファルコムマガジン vol.12」の一部に加筆・修正を加えたものとなります。

『軌跡』シリーズ3作品のキャラクターを語る！

――『空の軌跡』3部作、そして『零』『碧』と続く『軌跡』シリーズですが、改めてそれぞれのテーマを教えてください。

近藤季洋（以下、近藤）：まず『FC』、『SC』を企画した時に、一番初めに決まったのは「対照的なふたりの主人公の絆を描くこと」だったんですね。ですからそれがテーマだったんだと思います。そして、それを踏まえて『3rd』を作ろうとなった時に、当然今までとは別の切り口を見せていきたいということで、ケビンを主人公にしました。その上で、エステルとは違う「過去と向き合っていく強さ」というのを描いていこうと思いました。『FC』、『SC』でも、ヨシュアがそれに分類されるようなキャラクターでしたが、主眼がエステルの物語ではあったので。『3rd』では主人公のケビンで、その辺りを描いていこうと思いました。

そして次に『零』ですが、こちらは多くのインタビューでお答えさせていただいた通り、「壁を乗り越える」が基本的なテーマですね。これは誰しもが生きている以上、そういう壁を抱えていますので、壁を乗り越えていこうとがんばっている人たちに向けて発信したいと思い、テーマにしました。『碧』は『零』の続編ですので、同じテーマを持っているのですが、さらに「同じ時代を生きる人たちに向けて」というところを強く打ち出しています。

――改めて、特務支援課のメンバーのキャラづけなどで注意したポイントなどをそれぞれ教えてください。また、ダドリーとリーシャも仲間に加わりますが、彼らを仲間にしようと決めた理由は？

近藤：まずロイドですが、彼は主人公なので

当然、好感を持ってもらえることを大事にしました。その上で、捜査官としての知性、そして熱血ですね。この3つのバランスに気を使って描いていきました。それに加えて兄を乗り越えていこうとしている部分ですね。これらがロイドを描く上で、欠かすことのできないエッセンスだと思います。

　エリィについては、言ってしまえば「お嬢様キャラ」なのですが、単なるお嬢様ではなく政治家志望ということで、現実をしっかり見つめていて、自分がどうするべきかというところを逃げることなく考えているというところを描きたいと思ったキャラクターですね。

　ランディについてはやっぱり「頼りになる兄貴分」ですね。ですが、単純にお気楽なだけではなく、当然複雑な過去があるという。彼なりに壁があるんですけれども、それを最終的には仲間とともに乗り越えていくというところに、彼のアイデンティティーがあるんじゃないかと思います。

　ティオについてはあのまんまというか（笑）。一見、紋切り型の感情が薄いキャラクターに見えるんですけど、やっぱり「人を好きでいたい」と思うのが、ティオのキャラクターなのかなと思いますね。あとはお茶目な要素として、みっしぃが好きだったりと、そういうところでアクセントをつけていこうと思いました。

　ノエルについては、特務支援課が個性派揃いになってしまったので、学級委員長のような真っ当なツッコミ役ですね。体育会系として、きっちりとしようと思うところが、逆に支援課の中ではいいスパイスになってくれるんじゃないかなということで、『碧』ではパーティーに参加してもらってます。あと彼女に関しては「クロスベルを守りたいという気持ち」ですね。それが『碧』の後半では、彼女ら

みっしぃ
クロスベル市のエルム湖対岸に位置する高級保養地ミシュラムにあるテーマパーク「ワンダーランド」のマスコットキャラクター。ちょっとイラッとする表情と「みししっ」という口癖がキュート。

しい行動に繋がっていきます。
　ワジについてはまずはやっぱりミステリアスなところですね。しかし、ただミステリアスなだけでは、支援課の中で浮いてしまっておもしろくないので、ミステリアスだけど親しみやすいというところがポイントだと思います。彼にはもうひとつ裏の顔がありますから、そこからミステリアスな部分を出していこうという方針になりました。彼の性別についてはご想像にお任せします（笑）。彼の性別に関しては、『碧』の水着の件で余計にわからなくなったという感想をお聞きしますが、水着に関してはどちらかというと、聖痕を隠す意味合いで、あのような形になったという感じです。
　最後にダドリーとリーシャですね。まずダドリーに関しては、若手中心の支援課が主人公なので、やっぱり「大人の男性」を入れたかったんですね。セルゲイだと年齢が上過ぎるので、彼にパーティーに入ってもらいました（笑）。ランディはあくまで「兄貴分」なので、「大人」がパーティーに入ることで、テーマでもある「同じ時代を生きる」をより深く見せていけたのではと思いますね。リーシャについては、エリィ、ティオ、ノエルにないヒロイン性があると思うんですよ。どちらかというとダークというか。そういうダークな部分を抱えつつも、ひたむきに自分の中で、アルカンシェルのアーティストとして生きたいという思いと、暗殺者の「銀（イン）」として生きるという二面性を持つという設定の特殊さですね。そんな彼女が入ることで、特務支援課一行の多様性が増すかなということで、パーティーに入れたいなと思い、『碧』で入ることになりました。

——ダドリーとリーシャは、『零』でも一時的にはパーティーに加入しましたが、『碧』後半ではレギュラーキャラクターとなりまし

セルゲイ
セルゲイ・ロウ。クロスベル警察特務支援課の課長でロイド達の上司。人を食ったような態度や、それと裏腹のカミソリのごとき切れ者の一面を持つことから上層部から煙たがられ、左遷同然に特務支援課の課長の職を与えられた。各方面から特務支援課メンバー4人を集め、特殊な環境にあるクロスベル警察では為しえない様々な事件に当たらせた。

た。こちらは『零』の制作時から想定されていたのでしょうか。また、それ以外にもパーティーに入る可能性があったキャラクターはいますか？

近藤：そういうところはもちろん考慮はしていたのですが、『零』を作っていく過程で、ダドリーが支援課とどのように関わっていくかが、実は私たちも分からなかったんですね。そして、いざ作り終えると「ダドリーっていい奴だったよね」と（笑）。そこで、『碧』では『零』当初に考慮していたこともあり、パーティーに入ったという形です。それ以外のキャラクターに関しては、公式でこのキャラクターがというものはないのですが、スタッフ内だけの話の中では、アッバスとかですかね。口数は少ないのに存在感があるところが人気でした。

――『碧』ではあと、アリオスも序盤にパーティーに入りましたね。

近藤：アリオスの加入に関しては、実は一番初めのメンバーは、クロスベルの新体制を象徴しているんですね。ディーターが新市長になったことで、彼の思惑からいろんな新しい体制であったり組織が発足しましたが、その一環として、捜査一課のダドリー、遊撃士協会のアリオス、警備隊のノエル、そして支援課のロイド。このメンバーでスタートできると、みなさんにも伝わりやすいのかなと思い、そのような編成となりました。そしてやはり、「アリオスを操作してみたい」という意見があったからですね（笑）。『空』ではなかなかカシウスを使う機会が作れませんでしたから。

――ツァイトが特務支援課を助けたのは《幻の至宝》に近い存在のキーアがいたからなのでしょうか？　また、本来の姿と狼形態のふたつの姿を持っていますが、変身能力的なものを持っているのでしょうか？

アッバス
ワジがヘッドを務める「テスタメンツ」のナンバー2。スキンヘッドの大男。普段はプールバー「トリニティ」のバーテンをしている。愛想はまったく無いが、根は真面目な良識派。

ツァイト
クロスベル各地で発生した、謎の動物による襲撃事件の際、姿を現した狼。神々しくも他の動物を圧倒する姿とは裏腹に、警察犬という名目で特務支援課に住み着いてからは昼寝していることが多い。その正体は、《七の至宝》の行く末を見守る女神が遣わした聖獣的存在。

近藤：これはゲーム内では恐らくきちんと語られていませんが、恐らくキーアがきっかけで、支援課に協力するようになったと想像していただいて問題ないと思います。『空』でレグナートと《輝く環（オーリ・オール）》が対になっていたようにですね。ツァイトの『碧』での姿も恐らくそういうことだと思います。

――ワジをディーターがスカウトして特務支援課に入れましたが、その裏では七耀教会の人間が関わっていたりするのでしょうか？

近藤：まず始めに、ワジは『零』でＩＢＣを守っているんですよね。不良グループを率いて。あれがそもそものきっかけなんですよ。ディーターからするとワジたちはある意味恩人であると。そして、実際どのようなことがあったかはわかりませんが、ディーターの性格からいって、ワジたちにお礼をしようとすると思うんです。その時にワジが支援課入りを希望したのかなと想像しています。ヴァルドはどう答えたのかはわかりませんね（笑）。「そんなものはいらん」と言ったのかもしれません。

――ちなみに特務支援課に絡んだ話題ではないのですが、本作でもキーとなるアイテム《青の叡智》と《紅の叡智》の効果の違いは？

近藤：これはスタッフの中でも議論になりまして、成分分析のクエストが『碧』でありましたが、そこではふたつには違いがないと出るんですね。それじゃあ何が違うんだろうと話をした時に、グノーシスは精神が肉体に影響を与えるもので、ふたつの成分的な違いや効果はないという話になりました。ただ「紅である」という認識で飲むと破壊衝動的な部分が強化されていくということです。色が人間に与えるイメージの違いですね。ヴァルドの場合は「青」で変身しているのですが、彼はもともと「紅」のような衝動が強かったから、というのが私たちの解釈ですね。

レグナート
ゼムリア文明崩壊から生き続ける竜。眠っていたところを、ワイスマンに《ゴスペル》の実験台にされる。カシウスとは古くからの友人であり、世界を揺り動かす事態が起こることを予見していた。また、ツァイトと同じく《七の至宝》の行く末を見守る女神が遣わした聖獣のような存在でもある。

輝く環
オーリオール。古代遺物（アーティファクト）の一種。古代人の手によって「人間の願望を無限に叶える」システムとして建造された。だが、あらゆる願いを叶えることにより、人々は堕落してしまう。危機感を持った古代人により停止されようとするも自我を持った《輝く環》により叶わなかったが故に封印されることになる。

ディーター
ディーター・クロイス。クロスベルの経済を支えるＩＢＣグループ総裁。マリアベルの父。超一流の経済人だが、堅苦しいことが無くフランクな態度で接することができる。ロイド達特務支援課に対しても協力を惜しまないが、『碧の軌跡』では違った面を見せることになる。

――『碧』のシナリオを作った際、『零』発売後のレスポンスを受けてイベントなどが追加されたキャラクターはいるのでしょうか？　また、ミレイユやミシェルなど、新たに顔グラフィックが追加されたキャラがいますが、キャラの顔グラフィックをつける、つけないの基準は、どういったところでしょうか？

近藤：レスポンスを受けた点でいけば、まずはミレイユですね。あそこまでクローズアップするつもりはなかったのですが、『零』を作り終えた時に私たちとしても手ごたえがあったのと、みなさんの中である程度話題になっていたこともあり、『碧』を作る時にクローズアップしてみようかという流れになりました。あとは細かいところで言うと、偽ブランド商のお婆さんですね。あれは『碧』ではやるつもりではなかったのですが、『零』でのイベントがあまりにも強烈だったので、引き続き登場してもらいました。あと、みっしぃに関して言えば、みっしぃの人気がどれだけ出るのか最初は分かりませんでしたね。みっしぃは「ゆるキャラ」をやってみようということで生まれました。そして、いざデザインが上がってきた時にとても戸惑ったのを覚えています（笑）。「かわいい」という人もいれば、「ムカつく」という人もいて。いざ出してみると「みししっ」というセリフであったりですとか、ティオがみっしぃ好きということで、予想外の人気を得たキャラクターだと思います。

顔グラに関してですが、ミレイユに関しては私たちもクローズアップしたいと思いましたし、ユーザーさんからの支持もありましたから、顔グラがついたという感じですね。ミシェルに関しては協会支部の受付ということで、『空』の基準でいえば、もともと顔グラがあってもおかしくないキャラクターでしたね。あと彼の場合、おネェ言葉で話すので、顔グ

ヴァルド
ヴァルド・ヴァレス。武闘派の不良チーム「サーベルバイパー」のリーダー。ワジ率いる「テスタメンツ」とは対立しており、抗争を繰り返していた。気が短く、凶暴な性格だが、面倒見の良い一面も。

グノーシス
《D∴G教団》の幹部司祭ヨアヒム・ギュンターの研究により生み出された悪魔の薬。そのグノーシスの存在が様々な不幸を生み出した。

ミシェル
遊撃士協会クロスベル支部の受付をしているおネエ言葉を話す男性。

ラがないと性別が分かりにくいという理由もありました。遊撃士たちにもつけてあげたかったのですが、なにぶん数が多過ぎて難しかったですね。

——『碧』物語後半で、エステル、ヨシュア、レンが出てきましたが、『零』とは違い、今作ではパーティーに入りませんでした。ここは、あえて加えなかったのですか？

近藤：『空』から続くレンの物語があって、『零』ではクローズアップされた彼女たちですが、その物語自体は『零』で完結してるんですね。ですからそこで一度、彼女たちの物語は閉じましょうとなりました。ですが、あのエステルが、クロスベルと関わりを持ち、その危機を知って放っておく訳がないということで、後半に登場させようということになりました。レンに関しては、パテル＝マテルの死という出来事が待ち受けていましたが、これは、レンがエステル、ヨシュアと出会い彼が自立的な意思を持ち始めた頃から想定していたシナリオでした。

——ヴァルドが教会に入ったと思えるシチュエーションがＥＤで明かされますが、ワジのような守護騎士クラスの人物だと、部下も自由に選べたりするのでしょうか？　それとも、ヴァルドが頑張って、その資格を得た？

近藤：守護騎士だからと言って、従騎士を選ぶ権利はありません。ケビンもリースが従騎士として来た時に怒っていましたし。ですが、ヴァルドが星杯騎士になったことについては彼自身の努力の賜物でしょうね。彼にどのような心境の変化があったのかはまだ分かりませんが。

まだまだ残された『軌跡』シリーズの謎

——クロスベルの各地に残された遺跡は、あれは教団の人間たちをクロイス家が利用して

パテル＝マテル
レンが「本当の両親」と呼ぶ巨大な戦闘人形。『碧の軌跡』において、絶体絶命のレンを助ける形で自爆してしまう。

守護騎士
ゼムリア大陸で信仰を集める七耀教会が擁する騎士団が「星杯騎士団」。その中でも、それぞれが二つ名を持つ第一位から第十二位の12人の星杯騎士を「守護騎士（ドミニオン）」と呼ぶ。さらに「正騎士」「従騎士」などのクラスが存在する。

リース
リース・アルジェント。ケビンの幼馴染で七耀教会のシスター。星杯騎士団の従騎士でもある。

作らせたものなのでしょうか？　それとも、教団というわけではない？

近藤：教団はまだ５００年程度の歴史しかないのに対し、遺跡は中世以前からあったものです。ただ、太陽の砦の地下に関しては、教団が作ったものですが、それ以外のものに関しては、それぞれに由来があるんだと思います。

――今作では、教会内の対立が描かれていたりもしますが、シリーズの流れとして、その時にピックアップされた関係などは、次の作品に深く関わっている気がします。この教会の対立も、押さえておいたほうがいいポイントになりそうでしょうか？　教会は各国家に影響力を持っていますが、政治的な面でも影響力を持っていたりするのでしょうか？

近藤：その辺りに関してはこれからにご期待くださいというところで、現時点では、そういう設定があるということを頭の中に入れておいていただければというところまでですね。各国家への影響力に関しては、あれだけ大きな宗教組織ですから、どのような体制であれ、国家の中枢と深い関わりを持っていますが、教会自体は、各国家に何かをさせようという気持ちはないと考えてます。アーティファクトに関してのみは、回収する必要があるので、動きますけどね。

――マリアベルが、キーアが一度世界を書き換えたことを知っているような口ぶりだったのはなぜでしょうか？　彼女も書き換えられる前の世界を知っていたのでしょうか？

近藤：マリアベルは物心がついた頃からクロイス家の歴史や務めを理解していたと思うんですね。当然キーアはクロイス家の歴史の中で伝わっている存在なので、彼女の力はよく知っていると。その辺りから、具体的にどういう術なのかは分かりませんが、世界が書き換えられたことに気づいたんだと思います。

アーティファクト
古代遺物（アーティファクト）は、古代ゼムリア文明の時代に作られた強大な力を有した道具。この詳細な研究の副産物として導力器は生まれている。

マリアベル
マリアベル・クロイス。ディーターの娘で、IBCグループの経営にも携わる。エリィの幼馴染で親友。そしてエリィを溺愛しており、彼女に近づく男を毅然として突き放す。

――クロイス家は錬金術師で魔法を使うことができますが、オーブメントで発動する導力魔法と錬金術の魔法は同じものなのでしょうか？

近藤：「結果」として生じる事象は同じかもしれませんが、アーツの場合は機械がそのプロセスを代行しているので、別物として考えた方が妥当かもしれません。錬金術師はまさしく錬金術なので、1から生み出しているわけですから。キーアを作ることは導力魔法ではできませんしね。やはり、錬金魔法と導力魔法は別モノだと思います。

――マリアベルが自身の家系のことを知ったのは何歳ぐらいですか？

近藤：もともとはディーターから知識を得たのだと思いますが、マリアベル自身がとても優秀な人物だったため、クロイス家の歴史を物心がついた頃から主体的に学んでいき、『碧』のような計画をしたんだと思います。

――星見の塔の古文書を持ち出したのは、マリアベルなのでしょうか？

近藤：まぁそういう解釈でいいと思います。数冊残されていましたが、それは彼女らしいからかいなのかもしれません。

――《碧き零の計画》には、マリアベルはどのように関わっていたのでしょうか？

近藤：まず、クロイス家の歴史を学んでいき、キーアの存在、そしてその力をマリアベルが知ったことから始まった計画なので、彼女が発起人です。そして、具体的に今の国際情勢でこういうことができるよと力を貸したのがイアンです。その後にアリオスが参加した形です。マリアベル恐るべしですね。

――ちなみにマリアベルの「錬金術師」としての衣装は……？

近藤：もともとクロイス家に伝わっていたものなのか、マリアベルが作ったものなのかはわかりませんが、ノリノリで着ていました

導力魔法
オーバルアーツ。戦術オーブメントと呼ばれる魔法を使うための導力器によって様々な魔法が発動する仕組みとなっている。

イアン
イアン・グリムウッド。クロスベル市で「グリムウッド法律事務所」を営んでいる弁護士。気さくで人当たりがよく「熊ヒゲ先生」の愛称で親しまれている。警察とも懇意で、ガイやダドリー、セルゲイとも情報交換を行ってきた。

――アリアンロードやノバルティス博士、カンパネルラがクロスベルに残っていましたが、それは《幻焔計画》の一部だったのでしょうか？　クロスベルでディーターたちに協力し、帝国を混乱させるためなど？　それとも、ほかにも目的があった？

近藤：彼らがクロスベルにやってきた目的は、《幻焔計画》の一部として、キーアを至宝化するためです。その後も彼らが残った理由は、三者三様ですね。アリアンロードは盟主からキーアに従いなさいと言われ、キーアが彼女にロイドたちの壁になるよう頼まれたからです。カンパネルラは単におもしろそうだから残ったのかもしれません。ノバルティスに関しては、クロスベルがどのような結末を迎えるのか興味があったから残ったのだと思います。自身もアイオーンをディーターに貸し出したわけですしね。

――人形工房のヨルグは本作において、かなね（笑）。もともと彼女のデザイン自体は、エリィとは対照的なインパクトのあるお嬢様がコンセプトでした。まず最初にあの髪型が決まり、それに沿って衣装が作られていきました。私服もなかなか刺激的なデザインなので、錬金術師の衣装にも、彼女の趣味が入っているんじゃないかと思います。

――今エリィと対照的なお嬢様というお話がありましたが、マリアベルのエリィに対する親愛の感情は本物なのでしょうか。

近藤：それは本物ですね。本心としてエリィのことが好きなんだと思います。マリアベルはエリィに対して腹黒い感情を持って近づいたわけではありません。ですから多分、結社に入った後でもエリィのことは好きでしょうし。ただ、彼女なりの野心というものもあり、それはそれという割り切り方で、彼女の中で折り合いがついているんじゃないでしょうか。

ノバルティス博士
《蛇の使徒》の第六柱にして、研究機関《十三工房》の長。マッドサイエンティスト。

ヨルグ
ヨルグ・ローゼンベルク。ローゼンベルク工房の工房長。《身喰らう蛇》の研究機関《十三工房》のメンバーで、ノバルティス博士の師匠でもある。

りロイドたちに協力していますが、彼は結社ではどういう扱いなのでしょうか？

近藤：結社はまず盟主がいて、その下に使徒、執行者がいてという構造をしていますが、結社を技術的に支える十三工房という部門があります。ヨルグはそこの所属です。ですからあくまでヨルグは技術的な協力を結社にするという立ち位置です。「仕事はしたから、あとは好きなようにやらせろ」というか（笑）。

――『碧』の段階では、すでに《幻焔計画》は帝国に舞台を移していると言われますが、彼らがクロスベルで行ったことはクロスベルで争いを起こし、帝国も混乱させ自分たちが動きやすくするためだったのですか？

近藤：先ほどの質問にあったように、結社のクロスベルでの目的はキーアの至宝化ですが、その過程でディーターが力を用い、クロスベルが独立を果たしたことは大きな意味を持っていると言っていいと思います。

――デミウルゴス戦後のイベントで、キーアから《至宝》の力がなくなったというようなことをマリアベルが言いますが、本当に能力がなくなったのですか？　ちなみに、9歳ぐらいの姿でずっと揺り籠の中で眠っていましたが、普通の子どものように彼女も成長していくのでしょうか？

近藤：《至宝》の力に関してはこれは想像してくださいというところですかね。エンディングでキーアが帝国兵に追われているシーンがありますが、これはやはり、キーアにはまだいろいろな可能性があるのではないかということで追われているシーンですよね。キーアの成長という点に関しては、眠っている時はいわゆるコールドスリープ状態なので、姿はそのままでしたが、目覚めた後は、造られた存在とはいえ、肉体は人と変わらないという設定ですので、普通に女性として成長していくという扱いです。

――「幻の至宝」は人格を持っていた至宝とありますが、それはもともと至宝自体が持っていたもの？　それとも、人間の手により、人格を持たされたのでしょうか？

近藤：もともと七至宝というものは、女神から与えられた七つの宝を人間が七派に分かれて散ったという設定があって、至宝はそれぞれ人の望む形になったんですよ。キーアの場合は恐らく、人々が「神が欲しい」って願ったという設定があるんですね。ですから人格を持っていますし、神にふさわしい力を持っているということをたしか話した覚えがあります。

――至宝と神獣はやはりセットの存在なのでしょうか？

近藤：恐らくそうやっていくのがルールなんじゃないかなと思います（笑）。もちろんイレギュラーはあるかもしれませんけどね。

帝国に支配された2年間

――『碧』の物語のあとクロスベルは帝国に支配されますが、やはりクロスベル支配にはオズボーンの思惑などがからんでいるのでしょうか？　また、この帝国の支配に対してカルバード共和国やリベール王国やそのほかの国はどういった対応をしていたのでしょうか？

近藤：そこはきちんと考えていますので、楽しみにしていてくださいというところまでしか現時点では言えません（笑）。しかし、今までプレイされてきた方ならお分かりになるかと思いますが、あのオズボーンが何も考えていないわけないですよね。

――ちなみに、オズボーンは『空』の頃から傑物として名高い人物ですが、共和国大統領のロックスミスはどのような人物なのでしょうか。やはり彼も優秀な人物なのでしょう

か。

近藤：とても優秀ですね。あの振る舞いは単に「古狸」というだけです。やはり老獪で、『碧』でロイドたちが彼に会ったときにいろいろ表現があったかと思いますが、人当たりは一見良さそうだけれども、ひと筋じゃない人物という。共和国に関しては人種問題をはじめ、複雑な問題がいくつもあり、それらを大統領としてまとめているという点からも、彼が普通の人ではないことが分かるかと思います。あのキリカが下についてるぐらいですからね。

――エンディングでクロスベルを独立するためにロイドたちは戦うことになるようですが、アリオスもその場にいました。事件後の彼はどういった立場になっているのでしょうか？

近藤：基本的なところをいうと、彼はおそらく遊撃士ではなくなっています。アリオスは今回の事件に関しては、罪は何ひとつ犯していないんですね。あえて挙げるとすると、傍観していたところでしょうか。ですから、リシャールほどの罪人ではないんです。だから恐らく彼は個人としてロイドたちと行動をともにしているんじゃないかなと思います。もともと生真面目で義理堅いところもありますし、ガイの件での後ろめたさもありますからね。エンディングに込められたものとしては、ひとつの壁を乗り越えたからといって終わりではない。次は帝国という高い壁が待ち受けているという点です。最後のクロスベルを取り戻した一枚絵にしても、それで終わりではないというところですね。

『那由多の軌跡』について

――『軌跡』シリーズの最新作として、『那由多の軌跡』が発表されました。まずは「英雄伝説」という文字がロゴから無くなったと

キリカ
キリカ・ロウラン。カルバード共和国出身のクールな美女。泰斗流奥義皆伝の実力者。リベール王国のツァイスで遊撃士協会の受付をしていたことも。その後、カルバード大統領直属の情報機関に室長として所属するなど、デキる女の代表のような女性。

那由多の軌跡
２０１２年７月26日に発売予定のＰＳＰ用ソフト。

ころに目がいきますが、リリースによると、まったく新しいシステム、物語、舞台とあります。物語はゼムリア大陸になるのでしょうか？

近藤：私たちが『軌跡』シリーズと通じていろいろ考えてきたことや培ってきたノウハウがあるんですけど、実際に新しい『軌跡』シリーズを考えていくときに、今までの枠組みではできないこともあるんですね。まず、そういうことがやりたいというのが『那由多の軌跡』なんですよ。当然、今までの流れのものは流れのものでやるんですけど、新しいことや、まったく別のことをやるためには新しい舞台が必要ということになりました。「英雄伝説」が無くなったのもそうですが、「○の軌跡」の○の部分が三文字になっていますよね。その辺りが新しいものにチャレンジしていくという意思表示になっています。

――ちなみに「那由多」というのは数字の単位です。こちらにはもちろん意味が？

近藤：もちろんそれは絶対にあります。その辺りのことや具体的な舞台、設定などは、なるべく早くお伝えできればというところです。

――イメージイラストでは、リベル＝アークを連想させる空中都市のようなものが描かれていますが、こちらが舞台になるでしょうか？

近藤：あのイラストに関してはあくまでイメージでして、具体的にお披露目する時には少し違うものになっているのではと思います。タイトルロゴにあるイラストに関しては、まさしく「望遠鏡」ですね。

――『那由多』もそうですが、今後の『軌跡』シリーズについて、現状教えていただける範囲でいいので教えてください。ちなみに、ＰＳ Ｖｉｔａでの『軌跡』も期待してもよろしいのでしょうか？

リベル＝アーク
かつて古代ゼムリア人が建造したとされる空中都市。その中枢が《輝く環》である。

近藤：みなさんにここまで期待していただけるタイトルに成長しましたので、今後『軌跡』シリーズの予定としましては、２月に『空』のアニメが発売されて、ＰＳＶｉｔａで『零』が発売されますし、『那由多』も予定しています。そしてその次の仕込みもすでに始めているところです。このように違うメディアのものや、『那由多』といった新しい試みをはじめ、今まで以上にいろいろなアプローチで『軌跡』シリーズを展開していこうと、今年からファルコムはかなり攻撃的になるかと思います。期待していただけますと幸いです。

『イース』について

――今年は日本ファルコムの看板タイトル『イース』シリーズより、『イース セルセタの樹海』の発売が発表されていますが、現在の開発状況はどういった感じでしょうか？

近藤：開発に関しては順調ですね。実際にＰＳＶｉｔａ上でかなり遊べる段階になっています。昨年の東京ゲームショウの時は戦闘シーンだけでしたが、そこからシステム面がすでにかなり実装されていますし、グラフィックも強化されています。仕様面に関してはだいぶ決まってきているところなので、今は必要なステージを量産している段階に入っています。『イース』25周年は外さずにお届けできるかと思います。

――『イースⅣ』をファルコムが手がけるというのは初となりますが、ＰＳＶｉｔａ参入第1弾に『イース』しかも『セルセタ』を選ばれた理由を教えてください。

近藤：『セルセタ』に関しては10年ぐらい前からやろうやろうと考えていたものでした。これがＰＳＶｉｔａでなくても、25周年でなくても次は『セルセタ』かなと。その理由としてはもちろん、今までファルコムは

イース　セルセタの樹海
２０１２年中の発売を目指して開発中のイースシリーズ最新作。プラットフォームはＰＳＶｉｔａ。イースシリーズ本編の中で、唯一自社開発のなかった『イースⅣ』の自社制作版に相当する。本作はアドル・クリスティンの冒険日誌の一冊「セルセタの樹海」を扱ったものになると見られる。

『イースⅣ』を出していなかったからですね。ユーザーさんからもたくさんご要望をいただいてましたし、私たちとしてもきちんと作りたいと思っていました。結果として、25周年にリリース予定となりまして、すでに『イース』シリーズを知っている方たちにとってはいいタイミングだったのかなと思います。あわせて、ファルコムの出す『イースⅣ』が初めてということで新規の方たちにとっては、このシリーズを知ってもらうきっかけにしたいですね。これまで『イース』という作品は連続性が強いというイメージがあったと思うんですね。前作を知らないと遊びにくいというような。今回の『イースⅣ』に関しては新規の方が1作目として楽しめるようなものにしていきたいと考えています。

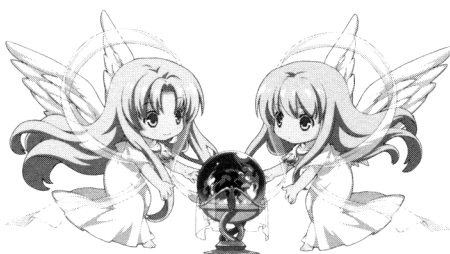
――新規の方も遊べるように工夫はされているかと思いますが、従来のファンがより一層楽しめるような作品になりそうでしょうか？

近藤：まずはやはりファルコムが初めて作る『イースⅣ』というところに期待していただきたいですね。今作はエステリアの冒険の直後にあたりますので、アドルが18歳〜19歳の頃という、若い姿で登場します。『Ⅰ』、『Ⅱ』の直後ですから、彼はまだ「冒険家」を名乗っていないんですね。そんな彼が「冒険家」を名乗るきっかけになった出来事が今作で描いていくことができればなと考えています。

――『イース』25周年に関して、『セルセタ』以外にお考えになっていることはありますか？

近藤：やはり『イース』といえば音楽も人気がありますので、CDも出したければライブもやりたいと思っています。昨年『軌跡』を押し出していったように、今年は『イース』の勝負の年だと考えています。

――最後にファンのみなさんにメッセージをお願いします。

近藤：まずは、すでに発表されている『イース セルセタの樹海』がいよいよ発売になります。25周年ということでいろいろな企画やイベントを行っていきたいと思っていますので、ご期待いただければと思います。そして、昨年末に発表された『那由多の軌跡』につきましては、近日中に情報公開していきたいと思っております。今年は『イース』と『軌跡』で2倍忙しい年になりそうですが、私たちもがんばりますのでご声援をいただければと思います。よろしくお願いいたします。

ファルコムBOOKS

ファルコム ロング インタビュー

2012年7月14日　初版発行

発行人　田中一寿

編集　小渕智幸
大場恵美子

発行　株式会社フィールドワイ
〒101-0062
東京都千代田区神田駿河台3-1-9　日光ビル3F
03-5282-2211(代表)

発行協力　日本ファルコム株式会社

発売　株式会社メディアパル
〒162-0813
東京都新宿区東五軒町6-21
03-5261-1171(代表)

カバーデザイン　さとうだいち

本文デザイン・DTP　武田崇廣(Techno Deco Co., Ltd.)

印刷・製本　シナノ印刷株式会社

Falcom©
日本ファルコム(株)のライセンス許諾商品です。

Printed in Japan
ISBN978-4-89610-232-1 C0076